Versión de software 6.26

Manual del usuario

CONTROLADOR DE LUZ

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN 5

FUNCIONES DE SOFTWARE 5
Control board 5
Setup 5
Editor 5
Live 5
Stand alone 5
Exportar/Importar 5
3DView 5
Timeline 5
CABLE DE INTERFAZ 6
RESUMEN DEL PRODUCTO (CABLE) 6
INTERFAZ D512 6
RESUMEN DEL PRODUCTO (D512) 6
INTERFAZ REMOTA 7
RESUMEN DEL PRODUCTO (REMOTE) 7

2. INTERFACES 8

FUNCIONES 8
Cable 8
D512 8
Remote 8
CONEXIÓN DE ALIMENTACIÓN 8
Cable 8
D512 8
Remote 8

3. CONFIGURACIÓN DEL HARDWARE/SOFTWARE 9

REQUISITOS MÍNIMOS DE HARDWARE (SIN VISUALIZACIÓN 3D) 9
REQUISITOS MÍNIMOS DE HARDWARE (CON VISUALIZACIÓN 3D) 9
INSTALACIÓN DE SOFTWARE (WINDOWS® XP, VISTA Y 7) 9
INSTALACIÓN DEL CONTROLADOR DE HARDWARE (WINDOWS® VISTA Y 7) 12
INSTALACIÓN DEL CONTROLADOR (WINDOWS® XP) 12
INSTALACIÓN DEL CONTROLADOR (MAC OSX) 14
REINSTALACIÓN DEL CONTROLADOR (WINDOWS® VISTA Y 7) 14
REINSTALACIÓN DEL CONTROLADOR (WINDOWS® XP) 14
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE LA INTERFAZ 14

4. RESUMEN 16

CONTROL BOARD 16
Zona de notificaciones 16
SETUP 16
Elementos personales 16
Configuración 3D View de elementos 16
Canales de elemento 16
Niveles de canal 16
Elementos direccionados 16
EDITOR 18
Desplazamiento/Inclinación, zona RGB 18
Zona de pasos 18
2D View 18
Zona de fader de elemento 18
BOTONES LIVE 19
Selección de mesa 19
Zona de escena 19
Zona de opciones 19

LIVE-TIMELINE 20

Sección Mostrar control 20
Ubicación de tiempo actual 20
Control de zoom 20
Timelines 20
Zona de creación de entrada 21

5. PROGRAMACIÓN 24

CONCEPTO DE PROGRAMACIÓN 24
CREACIÓN DE UN PERFIL DE ELEMENTO (EJEMPLO) 24
Zona 3D View 25
CADENA DMX 25
Calculadora interruptores DIP 26
Configuración de direccionamiento DMX 26
CREAR UNA ESCENA 27
Modificación de la organización 28
Modificación del tamaño del elemento 28
Modificación del fondo 28
Modificar la imagen del elemento 28
Ocultar elementos 29
GENERATOR 30
Crear una escena usando Generator 31
Trabajando con "Curvas" 33
Trabajando con "Líneas" 33
Trabajando con "Puntos" 33
Grupos de elementos (Pantalla Editor) 34
Selección de elementos en la pantalla Editor 34
Selección de elementos por grupos 34
Creación de un grupo 34

6. REPRODUCCIÓN 36

IMPORTAR ESCENAS A LA PANTALLA DE BOTONES LIVE 36
MODIFICACIONES DE REPRODUCCIÓN DE ESCENA 37
Botón flash 37
Botón preestablecido 37
Botón No loop 38
MODIFICACIONES DE REPRODUCCIÓN A LA PÁGINA BOTONES LIVE 38
Reproducción de seguimiento 38
Reproducción aleatoria 39
Reproducción en solitario 39
REPRODUCCIÓN EN PANTALLA BOTONES LIVE 40
Reproducir/Pausa 40
Botón de velocidad 41
BOTÓN MACRO 41
Activación por sonido (BPM Auto) 42
BPM Manual 43
Velocidad Manual 44
Congelar 44
Propiedades de inicio 44
3DVIEW 45
Ángulos de visionado X e Y 45
Posición de la vista 45
Tamaño del escenario 45
Funcionamiento 45
Pantalla de configuración de escenario 46
Texturas de pared 46
PANTALLA LIVE-TIMELINE 48
Activar un Timeline mediante la pantalla Live 48
Añadir archivos de vídeo/imagen a Live-Timeline 49
Propiedades de control de pantalla 49
Salida vídeo 49
Tamaño de salida 50
Añadir archivos de audio a Live-Timeline 50
Resumen Live-Timeline 51
Accesos directos de ratón en Live-Timeline 51
Renombrar las filas 51
Crear un nuevo Timeline 52
Uso de la herramienta "Apagado" 52
Uso de la herramienta "Detención" 52
Uso de la herramienta "BPM" 53
Òperación para "Mover a" en Live-Timeline 53
Propiedades de archivo en Live-Timeline 53

7. PANTALLA DE CARGA 55

CARGAR ESCENAS A LAS INTERFACES 55
D512 55
Remote 55
Actualizar reloj interno 55

8. COPIA DE SEGURIDAD/RESTABLECER 57

EXPORTAR 57
IMPORTAR 57

9. ACCESOS DIRECTOS DE TECLADO 59

PANTALLA EDITOR 59
BOTONES LIVE 59
LIVE-TIMELINE 59
CONTROL DE PANTALLA (REPRODUCTOR DE ARCHIVOS DE MEDIOS) 59

10. ACTIVACIÓN STANDALONE REMOTE 60

ACTIVACIÓN MINI-DIN 60
ACTIVACIÓN IR (INALÁMBRICA) 61
Remote propietario EFK® 61
Funcionamiento 61
Remote genérico 61

11. ACTUALIZAR EL FIRMWARE DE LA INTERFAZ 62

12. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS 63

1. INTRODUCCIÓN

Funciones de software

Control board

- Ventana principal desde la que se accede al resto de pantallas

Setup

- Creación de nuevos perfiles de luces o selección desde la biblioteca interna
- Asignación automática de direcciones DMX para listar luces
- Asignación de configuración de luces para 3D View
- Definición de configuración de canales y valores
- Importación de iconos personalizados para uso con rueda de gobos

Editor

- Pasos, escenas y espectáculos fáciles de programar
- Hasta 600 pasos por escena
- Acceso a macros integrados (mediante el Generator)
- Selecciones de color y gobos en pantalla
- 2D View en pantalla
- Redimensionado de escenario para múltiples salas con las mismas escenas (sólo Generator)
- Escenas ilimitadas (si se usa ordenador)

Live

- Reproducción simultánea de múltiples escenas (capas)
- Totalmente configurable por el usuario
- Ventanas (paneles) separados con páginas ilimitadas por ventana
- Activación de escenas con pulsación del ratón, teclado, fecha y hora, BPM manual (activación por sonido, MIDI y señal DMX externa próximamente)
- Timelines de reproducción con luz, audio y vídeo con una pulsación

Stand alone

- Selección de escenas individuales para carga a las interfaces (Box, D512, Remote y Ssa)
- Las escenas Stand-alone comienzan automáticamente cuando se desconecta o apaga el ordenador
- Reproducción simultánea de múltiples escenas de iluminación (capas) (solamente con interfaz Remota y Ssa)

Exportar/Importar

- Importar y exportar espectáculos de terceros
- Enviar por correo electrónico archivos de seguridad a amigos o compañeros
- Copia de seguridad y recuperación de un número ilimitado de espectáculos

3DView

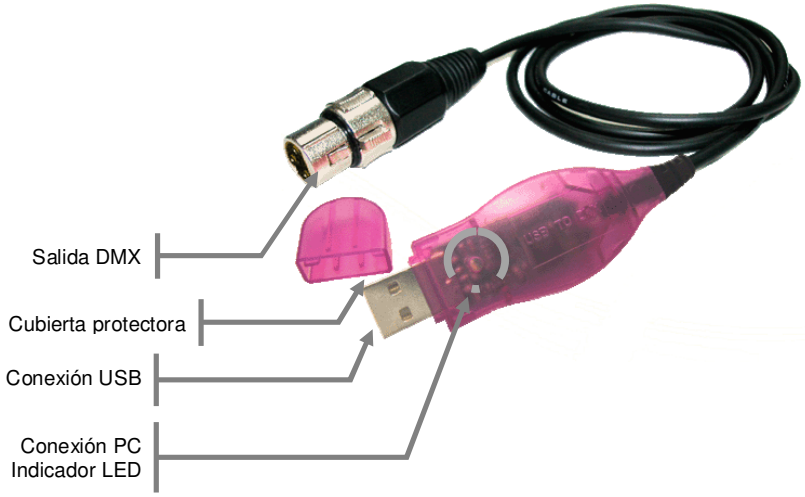
- Vea y controle un espectáculo completo en tiempo real desde cualquier punto de vista
- Importe nuevos objetos 3D (preparados con otro software CAD) o seleccione de la biblioteca interna
- Cambie la posición, orientación, escala y color del objeto
- Importe imágenes personalizadas para usar como techo, suelo o paredes

Timeline

- Sincronice la reproducción de audio, vídeo y archivos fotográficos con el espectáculo de luces
- Sencillas opciones de organización con la interfaz visual arrastrar y soltar.

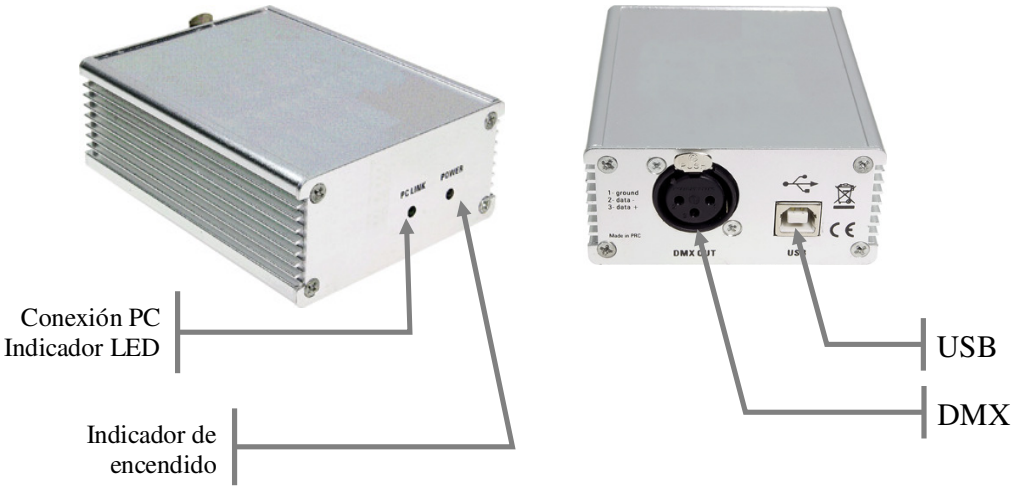
Cable de interfaz

Resumen del producto (cable)



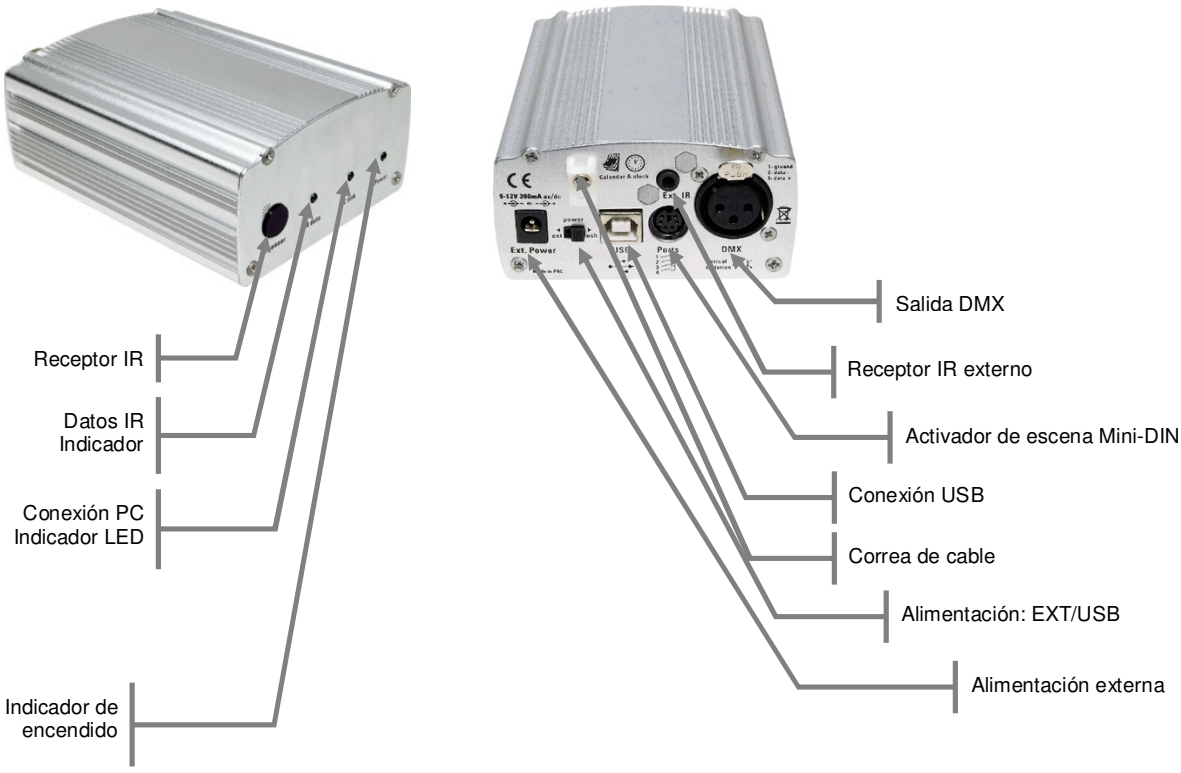
Interfaz D512

Resumen del producto (D512)



Interfaz remota

Resumen del producto (Remote)



2. INTERFACES

Funciones

Cable

- Cable USB a DMX
- 10 luces con un máximo de 100 canales DMX
- Escenas ilimitadas cuando se usa ordenador
- Renderización 3D disponible SOLAMENTE con la interfaz NO conectada

D512

- Interfaz DMX-512 USB
- Conecte múltiples interfaces para más universos
- Escenas ilimitadas cuando se usa ordenador
- Reproduce 1 espectáculo sin ordenador

Remote

- Interfaz DMX-512 USB
- Conecte múltiples interfaces para más universos
- Conector mini-DIN para activación externa
- Sensor infrarrojo para activación de escena inalámbrica
- Conexión posterior para extensión infrarroja
- Opciones de alimentación seleccionables: USB o CA/CC
- Aislamiento eléctrico integrado para la línea DMX
- Reproduce hasta 18 espectáculos sin ordenador (con control de velocidad y capas)
- Escenas ilimitadas cuando se usa ordenador
- Calendario interno para activación por fecha y hora sin ordenador

Conexión de alimentación

Cable

Esta interfaz funciona con alimentación por bus USB. Durante su uso con ordenador, recibe la alimentación de la conexión USB.

D512

Esta interfaz funciona con alimentación por bus USB. Durante su uso con ordenador, recibe la alimentación de la conexión USB.

Cuando se use en modo standalone, es necesario usar un adaptador de alimentación USB para proporcionar energía. Este adaptador de alimentación se vende por separado.

Remote

Esta interfaz funciona con alimentación por bus USB. Durante su uso con ordenador, recibe la alimentación de la conexión USB.

Cuando se use en modo standalone, es necesario usar una alimentación para proporcionar energía. La salida del adaptador no debe exceeder los 12VCC, 300 mA. Este adaptador de alimentación se vende por separado.

3. CONFIGURACIÓN DEL HARDWARE/SOFTWARE

Requisitos mínimos de hardware (sin visualización 3D)

- Pentium 1GHz con 512 MB RAM con Windows® XP (solo 32 bits)
- Pentium 2GHz con 1GB RAM con Windows® Vista (solo 32 bits)
- Pentium 2GHz con 1GB RAM con Windows® 7 (32 bits y 64 bits)
- 100 MB de espacio en disco duro
- 1 unidad CD-ROM (no es necesario cuando se adquiere por Internet)
- 1 puerto USB

Requisitos mínimos de hardware (con visualización 3D)

- Todos los requisitos anteriores
- ATI Radeon™ 7000 o NVIDIA® GeForce2 (visionado de gobos desactivado)
- ATI Radeon™ 9000 o NVIDIA® GeForce4 (máxima renderización 3D)
- No tiene en cuenta el funcionamiento multimedia en la máquina

Instalación de software (Windows® XP, Vista y 7)

Existen dos opciones para obtener el archive de instalación. El archivo está incluido en el CD que acompaña el embalaje cuando se adquiere una interfaz de EFK®. El archivo también puede descargarse de internet. Se recomienda asegurarse de estar usando la última versión del software.

El ordenador mostrará las interfaces con una referencia distinta cuando se instale el controlador. Compruebe la lista siguiente para estas referencias. *Estos nombres solamente se mostrarán después de la instalación inicial en el ordenador.*

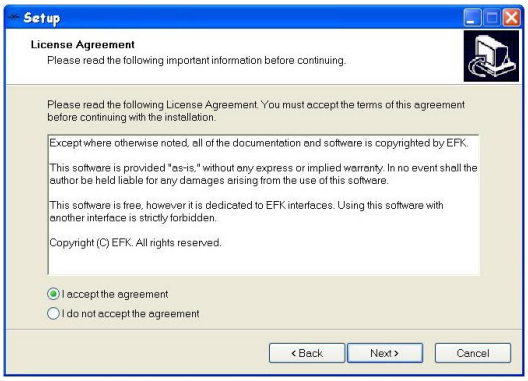
- **CABLE**
- **BOX**
- **PLUS**
- **D512**
- **REMOTE**

Acceda a la siguiente dirección web para descargar el software:
http://forum.thelightingcontroller.com (FAQ -> Archivos necesarios)

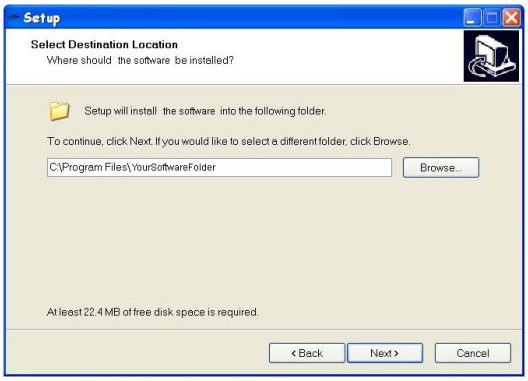
1. Pulse dos veces en el icono del software para iniciar la instalación.
2. Pulse **<SIGUIENTE>** para continuar.

Setup
Welcome to the software Setup Wizard
This will install the software on your computer.
It is recommended that you close all other applications before continuing.
Click Next to continue, or Cancel to exit Setup.
Next >
Cancel

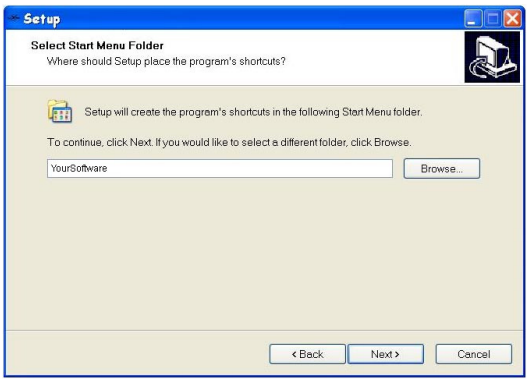
3. En la página del acuerdo de licencia, seleccione “**Acepto el acuerdo**”.
4. Pulse **<SIGUIENTE>** para continuar.


Setup
License Agreement
Please read the following important information before continuing.
Please read the following License Agreement. You must accept the terms of this agreement before continuing with the installation.
Except where otherwise noted, all of the documentation and software is copyrighted by EFK.
This software is provided "as-is," without any express or implied warranty. In no event shall the author be held liable for any damages arising from the use of this software.
This software is free, however it is dedicated to EFK interfaces. Using this software with another interface is strictly forbidden.
Copyright (C) EFK. All rights reserved.
I accept the agreement
I do not accept the agreement
< Back
Next >
Cancel

5. Elija el directorio de instalación para instalar el software. La ubicación por defecto es C:\Program Files*SuSoftware* y normalmente no necesita cambiarse.
6. Pulse **<SIGUIENTE>** para continuar.

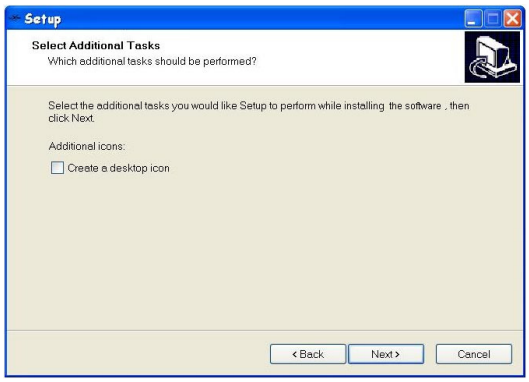

Setup
Select Destination Location
Where should the software be installed?
Setup will install the software into the following folder.
To continue, click Next. If you would like to select a different folder, click Browse.
C:\Program Files\YourSoftwareFolder
Browse...
At least 22.4 MB of free disk space is required.
< Back
Next >
Cancel

7. Seleccione un nombre y ubicación para que Windows® coloque la carpeta del menú de inicio.
8. Pulse **<SIGUIENTE>** para continuar.

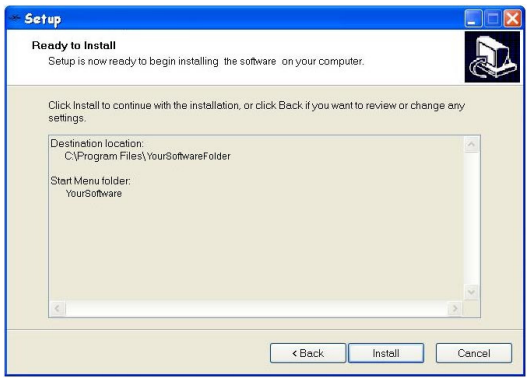

Setup
Select Start Menu Folder
Where should Setup place the program's shortcuts?
Setup will create the program's shortcuts in the following Start Menu folder.
To continue, click Next. If you would like to select a different folder, click Browse.
YourSoftware
Browse...
< Back
Next >
Cancel

9. Marque la casilla “**Crear un icono de escritorio**” si quiere que se cree una carpeta en el escritorio. Esta acción no puede deshacerse, por lo que puede ser preferible crear la carpeta y borrarla más adelante si se desea.

10. Pulse **<SIGUIENTE>** para continuar.


Setup
Select Additional Tasks
Which additional tasks should be performed?
Select the additional tasks you would like Setup to perform while installing the software , then click Next.
Additional icons:
Create a desktop icon
< Back
Next >
Cancel

11. Confirme la configuración y pulse **<INSTALAR>** para continuar.


Setup
Ready to Install
Setup is now ready to begin installing the software on your computer.
Click Install to continue with the installation, or click Back if you want to review or change any settings.
Destination location:
C:\Program Files\YourSoftwareFolder
Start Menu folder:
YourSoftware
< Back
Install
Cancel

12. Cuando termine la instalación, pulse **<FINALIZAR>** para confirmar.

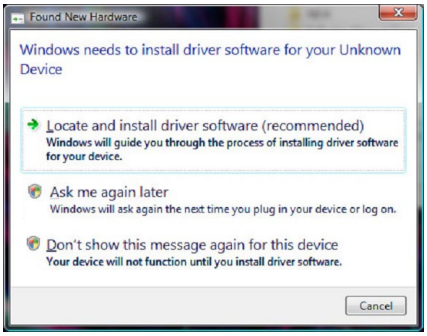
Debe estar registrado como administrador para instalar el software.

Instalación del controlador de hardware (Windows® Vista y 7)

Cuando se haya instalado el software, es el momento de conectar la interfaz al ordenador. Asegúrese de que el software no se esté ejecutando cuando intente conectar la interfaz al ordenador. Para conectar la interfaz, siga las instrucciones siguientes:

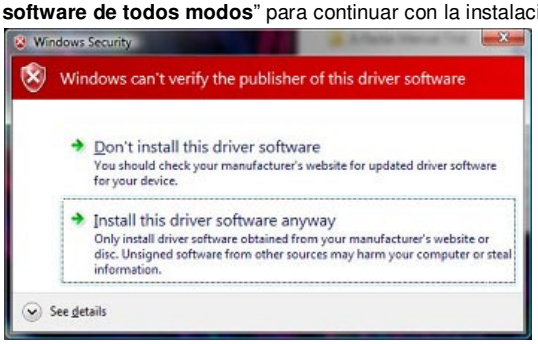
Estas instrucciones no consideran la medida de seguridad "Control de cuenta de usuario" de Windows® Vista. Pulse <CONTINUAR> si aparece la ventana durante la instalación.

1. Cierre todas las ventanas del software
2. Conecte el cable USB en la parte posterior de la interfaz y el otro extremo a un puerto USB disponible en el ordenador.
3. Aparecerá un mensaje indicando que Windows® necesita instalar un controlador. Pulse **"Encontrar e instalar el software del controlador"** y el ordenador buscará automáticamente los controladores instalados durante la instalación del software.


Found New Hardware
Windows needs to install driver software for your Unknown Device
Locate and install driver software (recommended)
Windows will guide you through the process of installing driver software for your device.
Ask me again later
Windows will ask again the next time you plug in your device or log on.
Don't show this message again for this device
Your device will not function until you install driver software.
Cancel

Puede tardar unos minutos en finalizar.

4. Puede aparecer un mensaje indicando que no se puede verificar el editor, pulse "**Instalar el software de todos modos**" para continuar con la instalación.


Windows Security
Windows can't verify the publisher of this driver software
Don't install this driver software
You should check your manufacturer's website for updated driver software for your device.
Install this driver software anyway
Only install driver software obtained from your manufacturer's website or disc. Unsigned software from other sources may harm your computer or steal information.
See details

5. Aparecerá un mensaje indicando que la instalación del controlador ha tenido éxito.

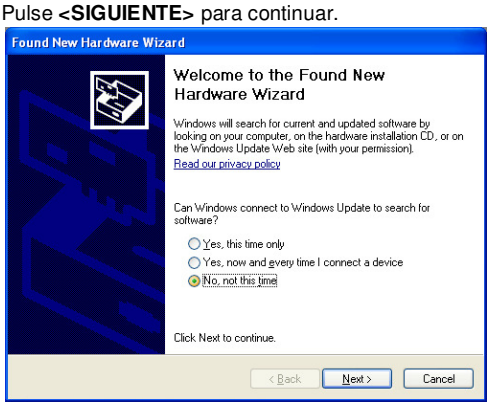
Instalación del controlador (Windows® XP)

Cuando se haya instalado el software, es el momento de conectar la interfaz al ordenador. Asegúrese de que el software no se esté ejecutando cuando intente conectar la interfaz al ordenador. Para conectar la interfaz, siga las instrucciones siguientes:

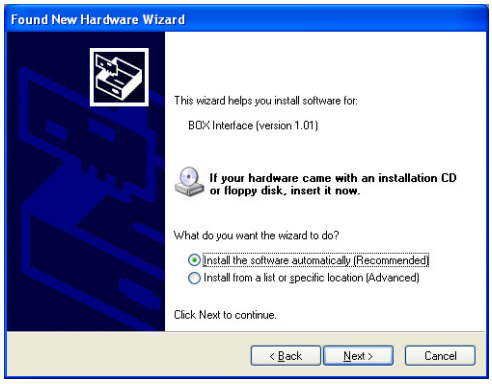
Debe instalarse un controlador para cada interfaz conectada al ordenador.

1. Cierre todas las ventanas del software
2. Conecte el cable USB en la parte posterior de la interfaz y el otro extremo a un puerto USB disponible en el ordenador. Debe finalizar el "Asistente de nuevo hardware encontrado" para que el ordenador se comunique con la interfaz.

3. Cuando Windows® XP solicite si puede "**conectar a Windows® Update para buscar el software**", seleccione "No, no en este momento"
4. Pulse **<SIGUIENTE>** para continuar.


Found New Hardware Wizard
Welcome to the Found New Hardware Wizard
Windows will search for current and updated software by looking on your computer, on the hardware installation CD, or on the Windows Update Web site (with your permission).
Read our privacy policy
Can Windows connect to Windows Update to search for software?
Yes, this time only
Yes, now and every time I connect a device
No, not this time
Click Next to continue.
< Back
Next >
Cancel

5. En la pantalla siguiente, seleccione la opción que indica "Instalar el software automáticamente (recomendado)"


Found New Hardware Wizard
This wizard helps you install software for:
BOX Interface (version 1.01)
If your hardware came with an installation CD or floppy disk, insert it now.
What do you want the wizard to do?
Install the software automatically (Recommended)
Install from a list or specific location (Advanced)
Click Next to continue.
< Back
Next >
Cancel

6. Cuando aparezca la ventana siguiente, indicando que el controlador no ha superado la prueba de compatibilidad del Logo Windows®, pulse **<CONTINUAR DE TODOS MODOS>** para continuar con la instalación.

Hardware Installation
The software you are installing for this hardware:
Contrôleur de bus USB
has not passed Windows Logo testing to verify its compatibility with Windows XP. (Tell me why this testing is important.)
Continuing your installation of this software may impair or destabilize the correct operation of your system either immediately or in the future. Microsoft strongly recommends that you stop this installation now and contact the hardware vendor for software that has passed Windows Logo testing.
Continue Anyway
STOP Installation

7. Cuando haya terminado, pulse **<FINALIZAR>** y la ventana desaparecerá, con una ventana que indicará que la instalación del controlador ha tenido éxito.

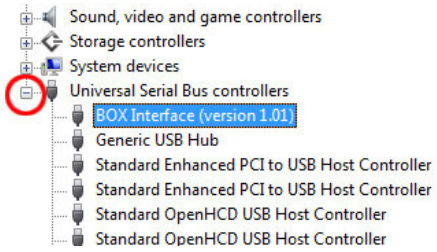
Instalación del controlador (Mac OSX)

No se necesitan controladores en MacOS.

Reinstalación del controlador (Windows® Vista y 7)

Si la instalación del controlador no tiene éxito o si necesita reinstalar el controlador por cualquier motivo, puede hacerlo manualmente. Siga las instrucciones siguientes:

1. Pulse **[INICIO>PANEL DE CONTROL>SISTEMA>ADMINISTRADOR DE DISPOSITIVOS]** para acceder a los dispositivos de hardware de su ordenador.
2. Despliegue la sección "**Controladores de bus serie universal**" pulsando en el pequeño recuadro de la izquierda.


Sound, video and game controllers
Storage controllers
System devices
Universal Serial Bus controllers
BOX Interface (version 1.01)
Generic USB Hub
Standard Enhanced PCI to USB Host Controller
Standard Enhanced PCI to USB Host Controller
Standard OpenHCD USB Host Controller
Standard OpenHCD USB Host Controller

3. Señale la "Interfaz BOX (versión x.xx)" (o "Interfaz USB Plus") y seleccione "**desinstalar**" en la barra de menú superior. Desinstalará todos los controladores asociados con la interfaz.

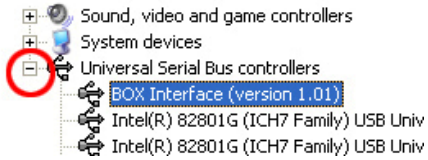
4. Pulse "**explorar cambios de hardware**", también en la barra de menú superior, para que el ordenador detecte automáticamente cualquier hardware nuevo.

5. El ordenador explorará e instalará automáticamente los controladores necesarios para el dispositivo.

Reinstalación del controlador (Windows® XP)

Si la instalación del controlador no tiene éxito o si necesita reinstalar el controlador por cualquier motivo, puede hacerlo manualmente. Siga las instrucciones siguientes:

1. Pulse **[INICIO>PANEL DE CONTROL>SISTEMA>HARDWARE>ADMINISTRADOR DE DISPOSITIVOS]** para acceder a los dispositivos de hardware de su ordenador.
2. Despliegue la sección "**Controladores de bus serie universal**" pulsando en el pequeño recuadro de la izquierda.


Sound, video and game controllers
System devices
Universal Serial Bus controllers
BOX Interface (version 1.01)
Intel(R) 82801G (ICH7 Family) USB Univ
Intel(R) 82801G (ICH7 Family) USB Univ

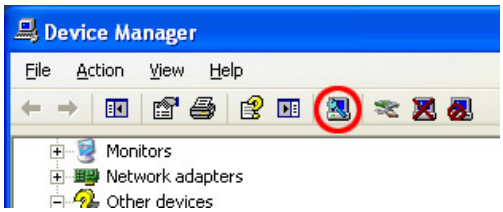
Solución de problemas de la interfaz

Si la instalación del controlador tiene éxito, se producirán los siguientes resultados cuando el software controle la interfaz.

1. Los indicadores LED deben tener las lecturas siguientes:
   - D512: LED "Conexión PC" parpadeando
   - Remote: LED "Conexión PC" parpadeando
   - Box: LED "Stand-alone" apagado
   - Ssa: LED "Conexión PC" encendido
   - Cable: LED "Conexión PC" parpadeando
2. El software mostrará lo siguiente al encender:
   - "Interfaz encontrada"
   - El nombre correspondiente de la interfaz

3. Señale la "Interfaz BOX (versión x.xx)" (o "Interfaz USB Plus, CABLE, REMOTE o D512") y seleccione "**desinstalar**" en la barra de menú superior. Desinstalará todos los controladores asociados con la interfaz.

4. Pulse "**explorar cambios de hardware**", también en la barra de menú superior, para que el ordenador detecte automáticamente cualquier hardware nuevo.



5. Repita los pasos de "*Instalación de hardware (Windows® XP)*" para instalar de nuevo el controlador.
6. Una ventana emergente en la parte inferior derecha del monitor indicará que la instalación del controlador ha tenido éxito y el dispositivo está listo para usarse.

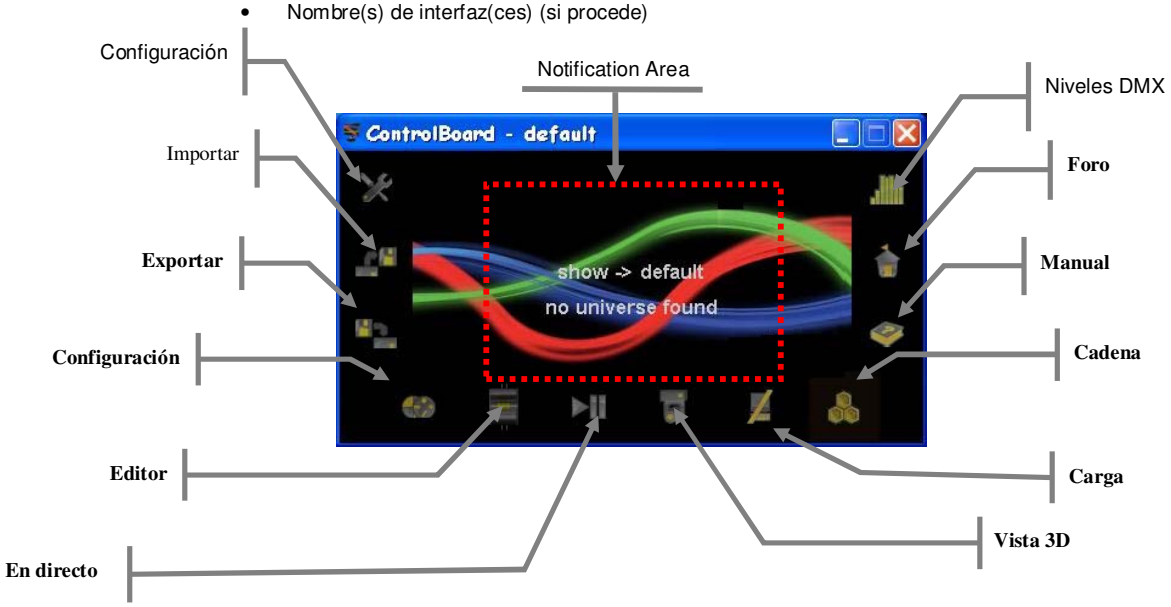
4. RESUMEN

Control board

Zona de notificaciones

La *Zona de notificación* muestra la información siguiente:

- Espectáculo actual (nombre)
- Cantidad de universos
- Nombre(s) de interfaz(ces) (si procede)



Setup

Elementos personales

Elementos personales muestra los elementos que se han cargado en el espectáculo actual.

Añadir elementos en esta zona no los añade a la cadena DMX. Es necesario un paso adicional para completar la tarea.

Configuración 3D View de elementos

La *Configuración 3D View de elementos* muestra los canales actuales **[3D View]** del elemento seleccionado. No afecta a la programación del producto conectado. No afecta al aspecto del elemento en **[3D View]**.

Canales de elemento

Canales de elemento muestra los canales del elemento seleccionado. Cuando se selecciona un elemento pueden modificarse los canales (cortar, copiar, pegar, insertar y añadir).

Niveles de canal

Niveles de canal muestra los niveles de canal del elemento seleccionado. Cuando se selecciona un canal pueden modificarse los niveles (cortar, insertar y añadir).

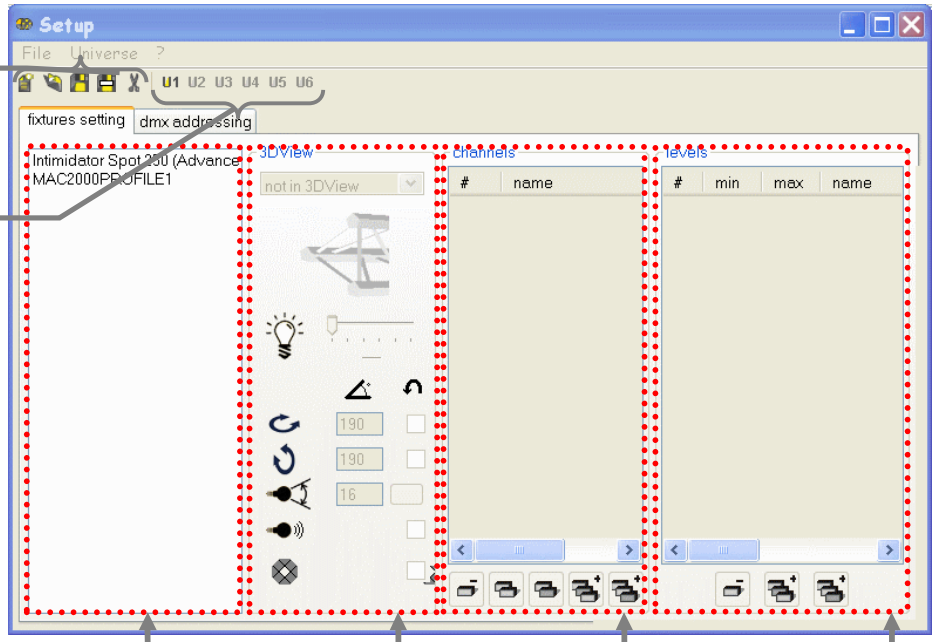
Elementos direccionados

Elementos direccionados muestra la cadena DMX actual. Cuando se selecciona un elemento puede modificarse (dirección DMX, nombre, invertir desplazamiento/inclinación, universo)

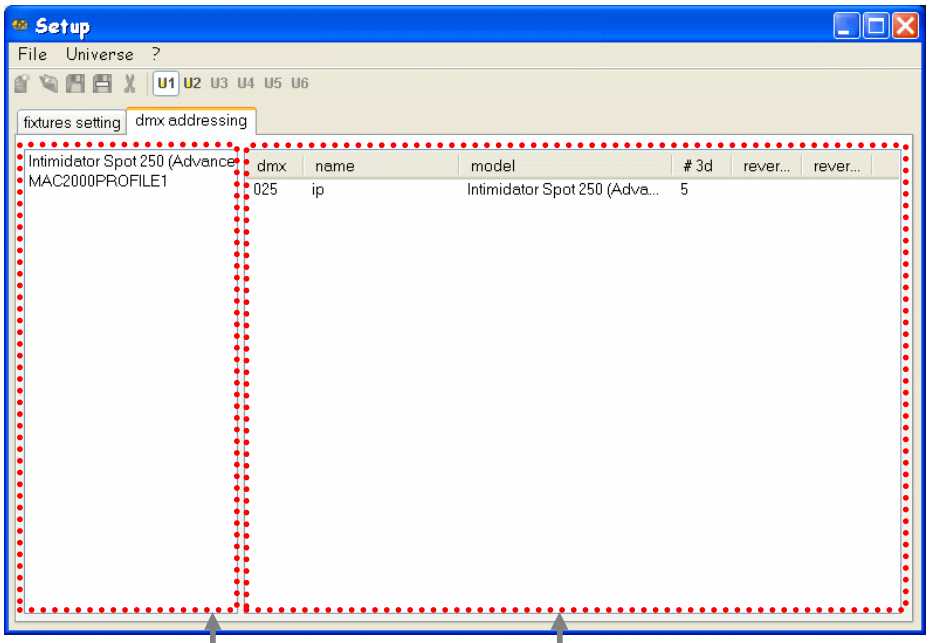
Setup (continuación)

Barra de herramientas: Nuevo, Importar, Guardar, Guardar como, Borrar

Zona de universo: Seleccionar el universo a modificar (hasta 6)



Elementos personales | Configuración 3D View de elemento | Canales de elemento | Valores de canal



Elementos personales | Elementos direccionados

Valores de canal muestra los niveles de canal del elemento seleccionado. Cuando se selecciona un canal pueden modificarse los niveles (cortar, insertar y añadir).

Editor

Desplazamiento/Inclinación, zona RGB

Desplazamiento/Inclinación, zona RGB modifica los atributos siguientes:

- Ubicación de desplazamiento/inclinación
- Rojo, Verde y Azul usando una paleta de colores

Zona de pasos

Zona de pasos accede a los atributos siguientes:

- Paso: borrar, copiar, pegar, insertar, añadir
- Nombre de paso
- Duración de paso
- Acceso directo a selección de paso

2D View

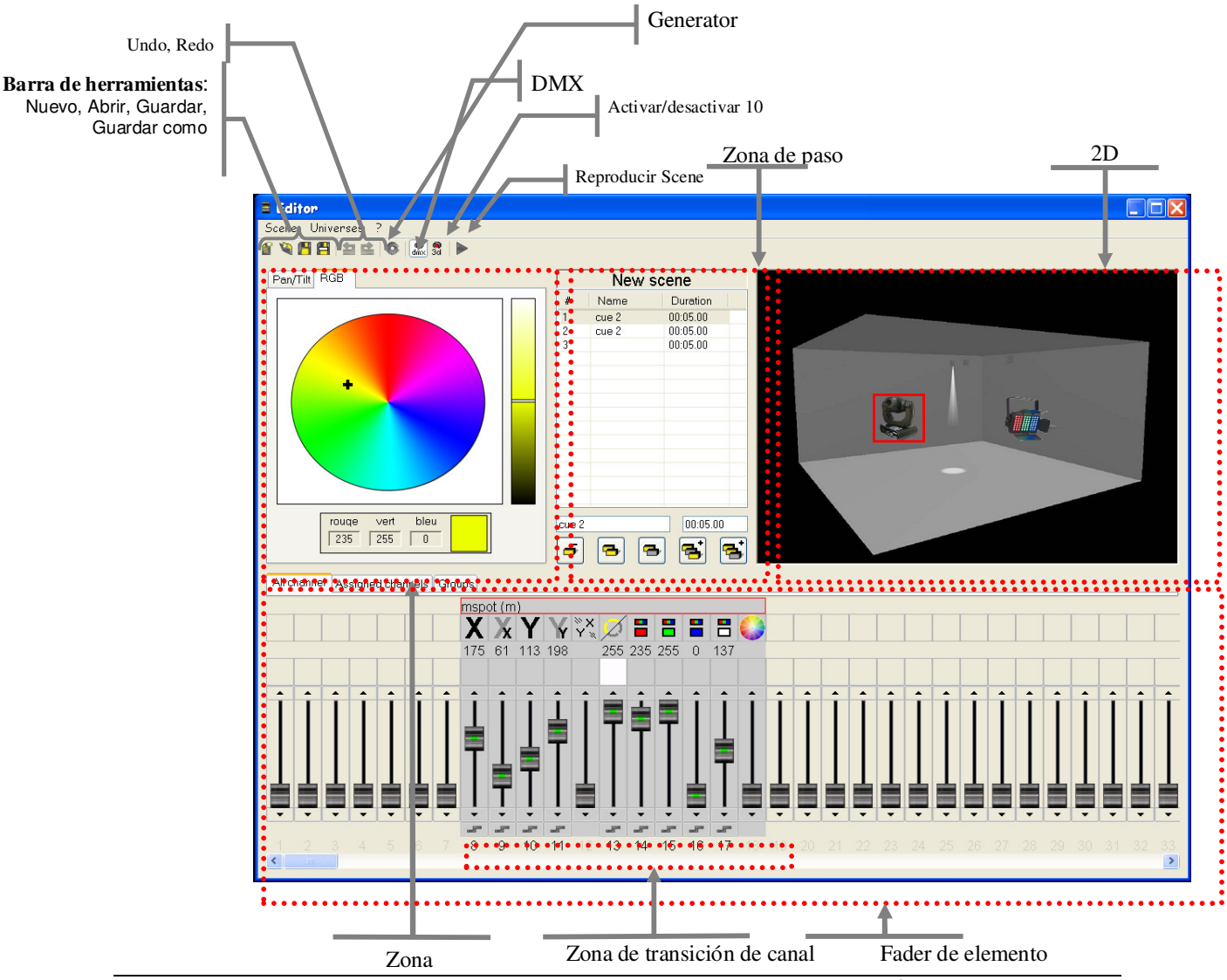
2D View accede a las funciones siguientes:

- Selección directa de elemento de forma visual
- Seleccionar un elemento aquí también lo selecciona en la *Zona de fader de elemento*

Zona de fader de elemento

La *Zona de fader de elemento* accede a las funciones siguientes:

- Manipulación directa de atributo en formato de fader
- Asignación de grupo y recuperación para una programación más cómoda



Botones Live

Selección de mesa

La *Barra de selección de mesa* modifica los atributos siguientes:

- Vista de página actual
- Añadir escenas a la página actual
- Modificar opciones de página

Zona de escena

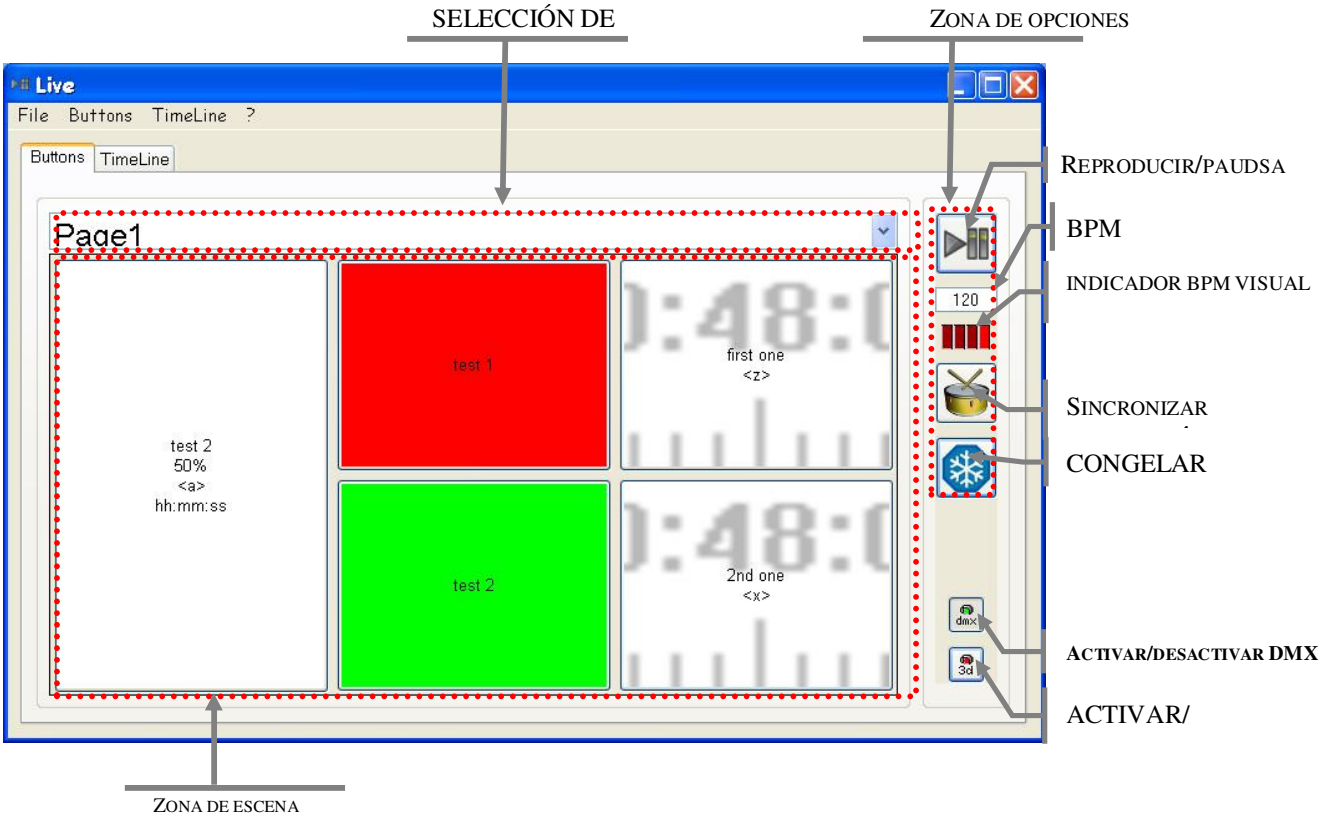
La *Zona de escena* accede a los atributos siguientes:

- Activación directa de escena
- Velocidad de reproducción de escena
- Modificación de método de activación

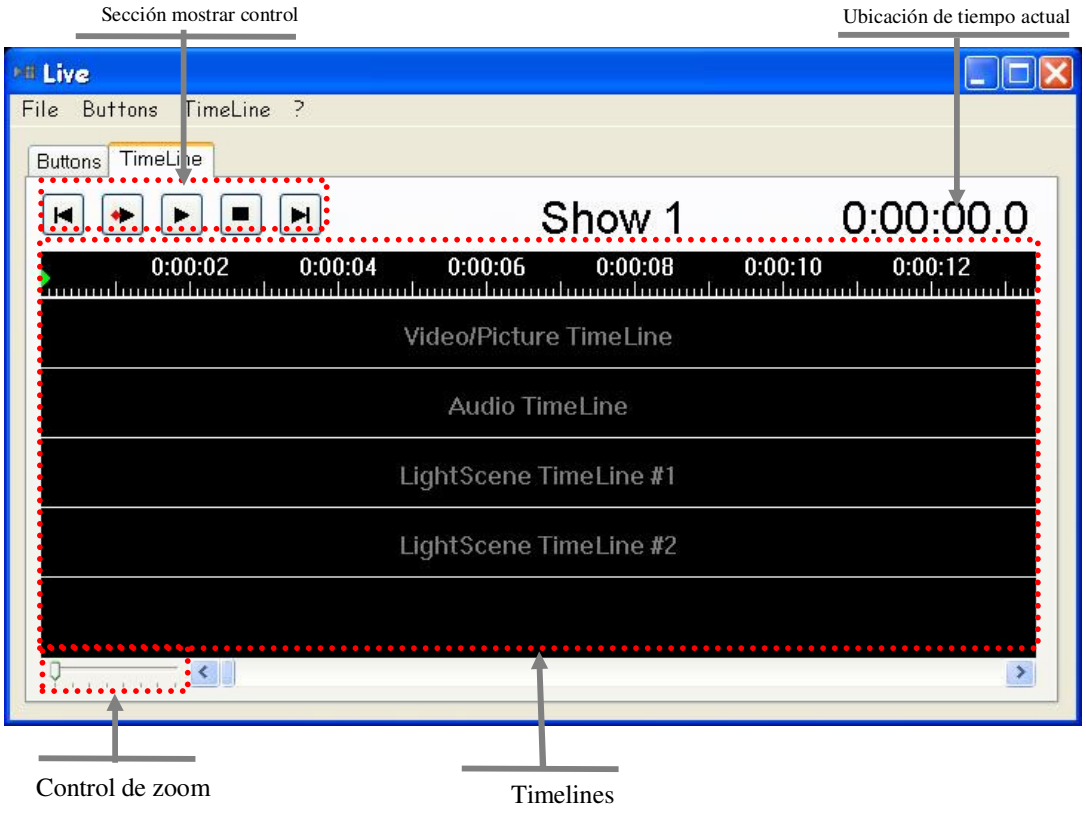
Zona de opciones

La *Zona de opciones* accede a los atributos siguientes:

- Botón reproducir/pausa.
- BPM actual (también posible con entrada manual)
- Sincronización por pulsación (pulsar múltiples veces para modificar el BPM actual)
- Congelar (congela toda la salida DMX de la pantalla Live al paso actual)
- DMX activado/desactivado (sirve también como función de apagado)
- 3D View activado/desactivado (permite la reproducción en la pantalla 3D View)



LIVE-TIMELINE



Sección Mostrar control

La *Sección Mostrar control* modifica los atributos siguientes:

- Ir al principio
- Reproducir desde el marcador rojo
- Reproducir desde la posición actual
- Detener
- Ir al final

Ubicación de tiempo actual

La *Ubicación de tiempo actual* muestra el atributo siguiente:

- Ubicación de pausa actual, progreso actual en el espectáculo

Control de zoom

El *Control de zoom* modifica el atributo siguiente:

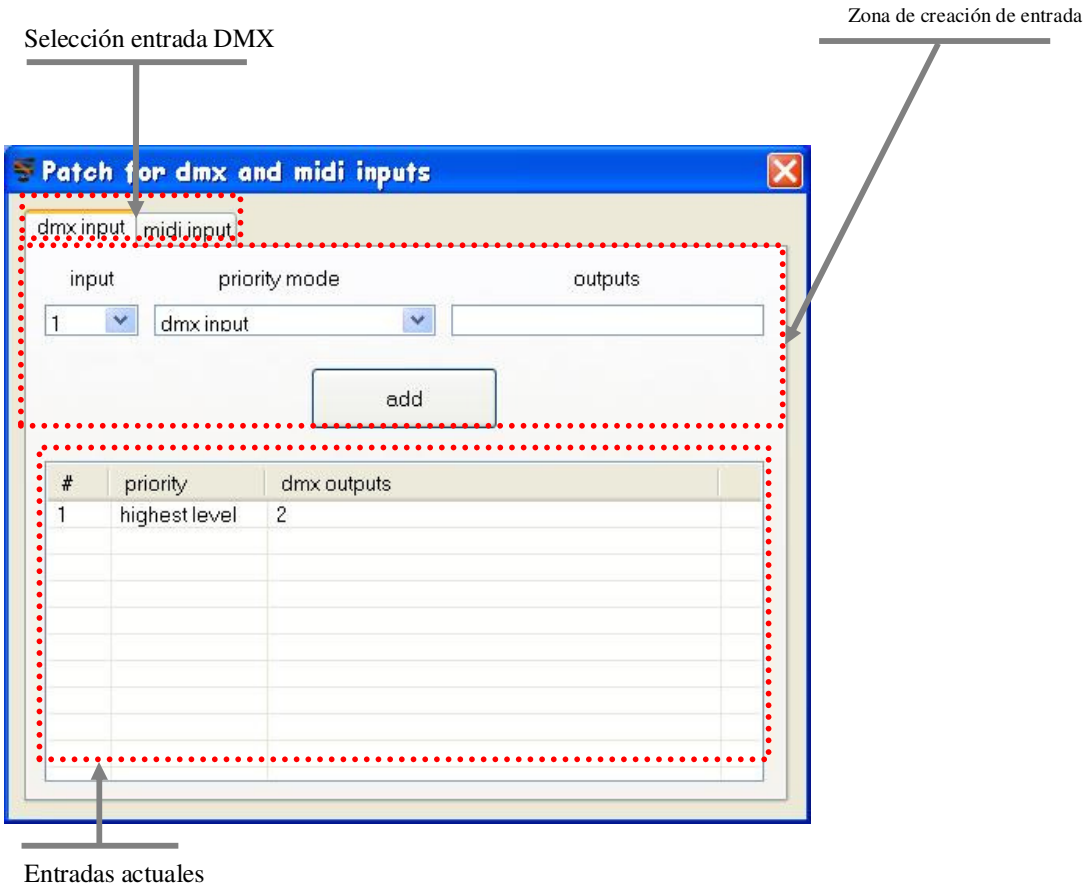
- Modificar la resolución del timeline. Es útil cuando la precisión tiene importancia

Timelines

Timelines muestra los atributos siguientes:

- Organización de cada timeline individual, incluyendo Vídeo/Imagen, Audio y 2~10 Timelines de escena de luces
- Ubicación de los marcadores DETENER y APAGADO
- Ubicación del marcador rojo
- Ubicación del marcador verde

Entrada de cadena DMX



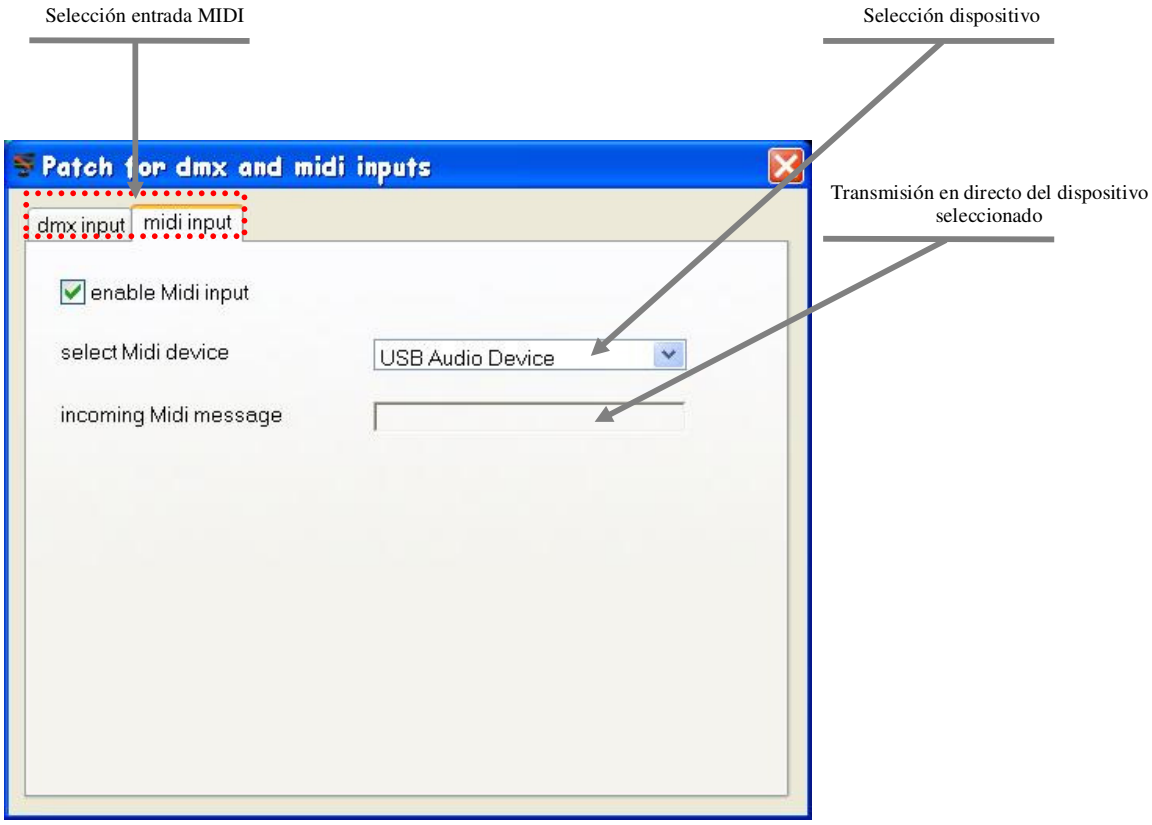
Zona de creación de entrada

La *Zona de creación de entrada* es el lugar en el que pueden crearse nuevas asignaciones de entrada DMX. Puede modificar los atributos siguientes en esta zona.

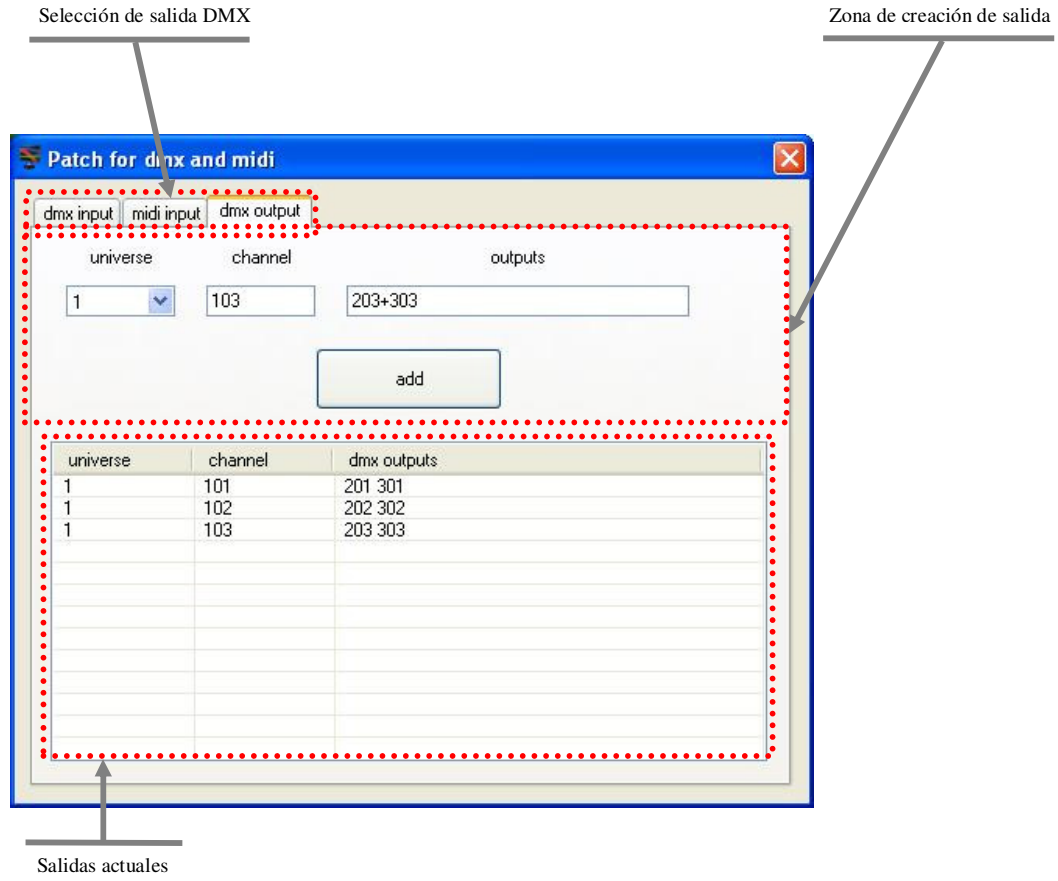
- Dirección de entrada DMX
- Tipo de prioridad (entrada DMX, software, HTP)
- Asignación(es) de salida

La entrada DMX solamente está disponible actualmente para el primer universo.

Entrada de cadena MIDI



Salida de cadena DMX



5. PROGRAMACIÓN

Concepto de programación

Existen 3 pantallas primarias para programar un espectáculo. Son las pantallas **Setup, Editor** y **Live**.

Setup (Cadena): asigna las direcciones de inicio DMX de los elementos a programar

Editor: programa diversas escenas, y las guarda al disco duro

Botones Live: importa las escenas programadas en la pantalla Editor, y las reproduce con la pulsación de un solo botón.

La PANTALLA EDITOR *tiene prioridad sobre la* PANTALLA LIVE. *Si la* PANTALLA LIVE *está controlando un canal DMX, y también se controla un canal DMX en la* PANTALLA EDITOR*, el canal recibirá prioridad de la* PANTALLA EDITOR. *(Solamente se verán afectados los canales activos en la* PANTALLA EDITOR*.)*

Es posible el solapamiento entre las 2 pantallas (Editor y Live).

Creación de un perfil de elemento (ejemplo)

El software se ha diseñado con la capacidad de crear perfiles de elemento directamente con el software.

Este perfil se creará para el LED PAR 64-Tri. Este elemento tiene dos modos operativos. Usaremos el modo operative de 3 canales.

El elemento tiene los canales siguientes: rojo, verde y azul. Consulte los pasos siguientes para un ejemplo de diseño de perfil de elemento.

1. Pulse **<Nuevo elemento>**.
2. En la pantalla que aparezca, introduzca un nombre para el perfil de elemento: LED PAR 64-Tri. Pulse **<Aceptar>**. El nombre debería aparecer en *Elementos personales*.
3. En la zona Canales, pulse **<añadir canal>** tres veces. Deberían aparecer tres canales con el nombre: **???.**
4. Pulse el botón derecho en el 1r canal y pulse con el botón izquierdo **<EDITAR>**. La ventana *Establecer información de canal* debería aparecer.
5. Encuentre “rojo”, pulse el botón izquierdo en la palabra, y pulse <aceptar>. La ventana se cerrará automáticamente, y en la zona Canales se cambiará el nombre del 1r canal y su icono a la selección.
6. Siga los pasos anteriores para configurar los canales 2 y 3 en verde y azul respectivamente.
7. Pulse el botón izquierdo en el canal 1.
8. En la *Zona de niveles* pulse **<añadir nivel>**.
9. Pulse el botón izquierdo en el nuevo nivel que aparece.
10. Pulse el botón derecho en este nivel y el izquierdo en “Editar”. Aparecerá una ventana titulada *Establecer información de nivel.*
11. Pulse el botón izquierdo en el regulador y establezca el valor máximo en 255.
12. Pulse **<Aceptar>**.
13. Siga el mismo proceso para los canales dos y tres.

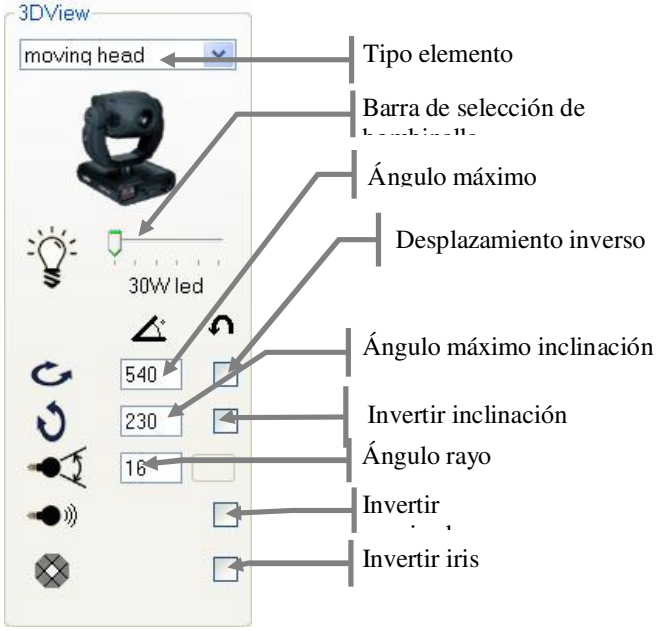
Zona 3D View

Para establecer los parámetros de 3D View para este elemento (LED PAR 64-Tri), consulte las instrucciones siguientes.

1. En la barra desplegable, seleccione este elemento como cambiador de color.
2. Arrastre la selección de bombilla a **60W LED**.

Cuanto más brillantes sean los vatios del LED, más brillante aparecerá el elemento en la pantalla 3D-View.

3. Ajuste el ángulo del rayo a **22º**, para que coincida con el elemento (consultar las especificaciones del elemento).
4. El elemento está completado. Guarde el elemento



Cadena DMX

Para ver un elemento en la pantalla Editor, debe añadirlo primero a la cadena DMX en la pantalla Setup. Consulte las instrucciones siguientes para añadir el LED PAR 64-Tri a la cadena DMX.

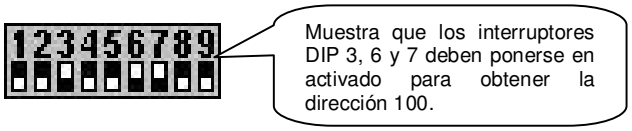
1. Cambie la pestaña de página en la pantalla Setup de **configuración de elemento** a **direccionamiento dmx**.

2. Pulse el botón derecho en el LED PAR 64-Tri para marcarlo y mostrar la opción “Añadir elemento a la lista dmx”. Pulse en esta opción.
3. Aparecerá el submenú “Configuración de direccionamiento DMX”. Comencemos el elemento en la dirección DMX 001. Estableceremos el clon en 4. También estará en el universo 1. También es necesario establecer un nombre para este elemento. Usando este nombre podemos reconocer fácilmente el elemento en la pantalla Editor durante la programación.
4. Pulse **<Guardar>**. El elemento se ha añadido a la cadena DMX.
5. Repita el proceso para añadir más elementos.

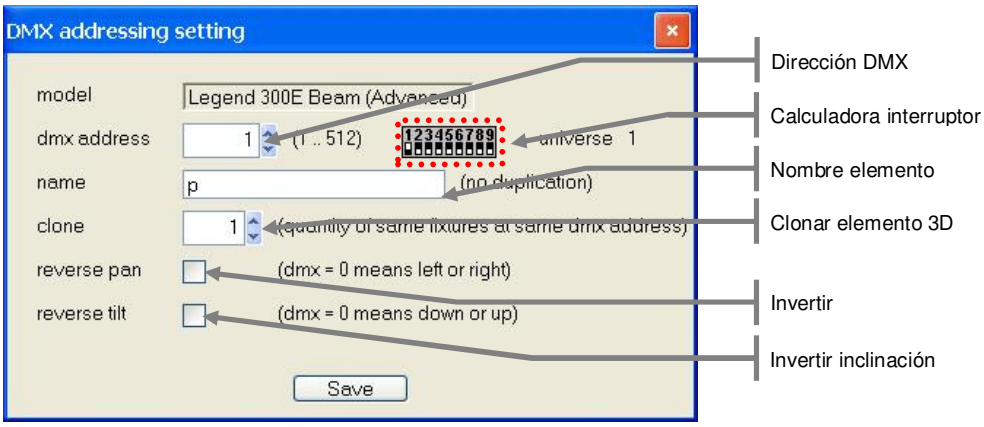
Si existe un elemento que aún no está en la pestaña de página “configuración de elementos”, puede añadir más usando la función “importar elemento”.

Calculadora interruptores DIP

Si usa un elemento que utiliza interruptores DIP para asignar la dirección DMX, el software proporcionará automáticamente los interruptores DIP que deben usarse para conseguir una dirección concreta. Por ejemplo, si teclea la dirección 100 en la pantalla Setup para la dirección DMX de un elemento, el software mostrará la imagen siguiente:



Configuración de direccionamiento DMX



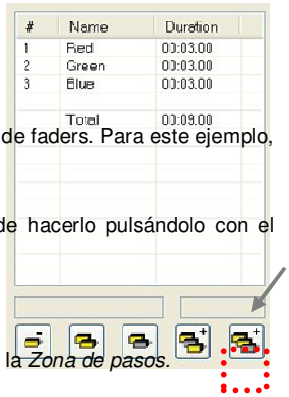
Crear una escena

En el software, **una escena consiste en uno o más pasos**. Estos pasos se crean en la pantalla Editor.

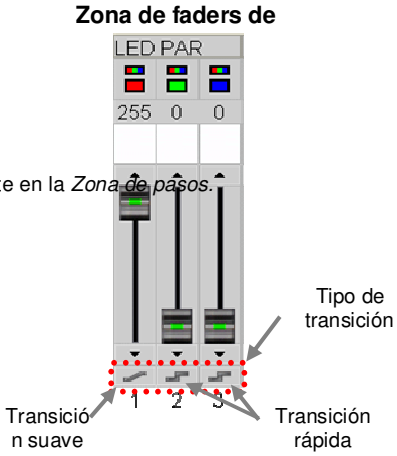
Para crear escenas, consulte el ejemplo siguiente para usar el LED PAR 64-Tri. Será un programa de fundido de color en 3 pasos de rojo a verde, y al final azul. El tiempo total de escena será de 9 segundos.

1. Abra la pantalla Editor desde el Control Board.
2. Encienda el botón DMX pulsándolo.
   Rojo = Apagado
   Verde = Encendido
3. Cree un aspecto con los elementos usando los faders de la zona de faders. Para este ejemplo, ponga el canal rojo a salida plena [255].
4. Cambie el tipo de transición bajo el fader rojo a “suave”. Puede hacerlo pulsándolo con el ratón.
5. Ajuste el nombre y el tiempo en la Zona de pasos.
6. Añada un nuevo paso seleccionando el botón correspondiente en la *Zona de pasos*.
7. Baje el canal del fader rojo a [000].
8. Ponga el canal del fader verde a pleno [255].
9. Cambie el tipo de transición bajo el fader verde a “suave”.
10. Ajuste el nombre y el tiempo en la Zona de pasos.
11. Añada un nuevo paso seleccionando el botón correspondiente en la *Zona de pasos*.
12. Baje el canal del fader verde a [000].
13. Ponga el canal del fader azul a pleno [255].
14. Cambie el tipo de transición bajo el fader verde a “suave”.
15. Ajuste el nombre y el tiempo en la Zona de pasos.
16. Pulse “Reproducir” para una vista previa de la escena.
17. Guarde la escena de luces como “Fundido de color RGB”.

Zona de paso



Zona de faders de



Puede usar la* zona RGB *para seleccionar el color.

Puede ser más sencillo de programar si los elementos están conectados y funcionando en tempo real en la pantalla Editor.

También puede programar usando la pantalla 3D View. Active el botón 3D View para esta operación. Puede ser útil para crear escenas cuando la pantalla Live esté reproduciendo otras escenas. Esta acción se denomina “Programación a ciegas”.

Cuando exista una escena llamada “Por defecto”, la función “Nueva escena” crea una nueva escena con la configuración de la escena “Por defecto”.

2D view

La 2D View está integrada en la pantalla Editor. Está pensada para usarse como herramienta para aumentar la velocidad de programación ofreciendo una paleta de organización y selección de elementos visual.

La organización, tamaño de elementos, fondo e imágenes de elemento son atributos que pueden modificarse rápida y fácilmente en 2D View.

Modificación de la organización

Cuando se añada un elemento a la cadena DMX en la pantalla Editor, aparecerá en 2D View. Existen imágenes por defecto usadas para estos elementos. Siga las instrucciones siguientes para esta operación.

1. Pulse el botón izquierdo en un elemento con el ratón.
2. Manteniendo pulsado el botón, arrastre el elemento a la ubicación deseada.
3. Suelte el botón del ratón.

2D View NO mostrará ningún elemento "clonado". Solamente aparecerán en la pantalla 3D View.

Modificación del tamaño del elemento

Cuando se añadan múltiples elementos a la cadena DMX, puede ser difícil trabajar con ellos a tamaño completo en la organización. Puede reducir su tamaño a ½ o ⅓. Es una configuración que afecta a todos los elementos en 2D View. Siga las instrucciones siguientes para esta operación.

1. Pulse el botón derecho en cualquier lugar de 2D View.
2. En el menú desplegable que aparecerá, mueva el puntero por "Tamaño de imágenes".
3. En el menú desplegable adicional que aparecerá tras mantener pulsado el ratón en "Tamaño de imágenes". Dispone de 3 opciones. Seleccione la opción deseada y el cambio habrá terminado.

Modificación del fondo

El fondo de 2D View puede modificarse con cualquier imagen JPG, BMP o PNG. El usuario puede querer tomar una fotografía digital del escenario, y mover las imágenes de elementos sobre la ubicación correcta. Con esta opción disponible, es un proceso muy rápido. Siga las instrucciones siguientes para esta operación.

1. Pulse el botón derecho en cualquier lugar de 2D View.
2. En el menú desplegable que aparecerá, mueva el puntero por "Cambiar fondo".
3. Pulse en esta opción.
4. Se abrirá un explorador de archivos. Úselo para navegar y seleccionar la imagen deseada.

Existe una opción disponible en 3D View para usar la captura de la pantalla y establecerla como fondo de 2D View.

Modificar la imagen del elemento

Los elementos tienen establecida una imagen por defecto. Sin embargo, puede cambiarse a una imagen distinta para representar el elemento en 2D View. Siga las instrucciones siguientes para esta operación.

1. Pulse el botón derecho en el elemento deseado en 2D View. En el menú desplegable que aparecerá se mostrará el nombre del elemento para confirmar.
2. Pulse el botón izquierdo en "Cambiar imagen de elemento".

3. Se abrirá un explorador de archivos. Úselo para navegar y seleccionar la imagen deseada.

El formato de las imágenes debe tener los parámetros siguientes: Archivo PNG 128x128 píxeles con fondo transparente de canal alfa.

Ocultar elementos

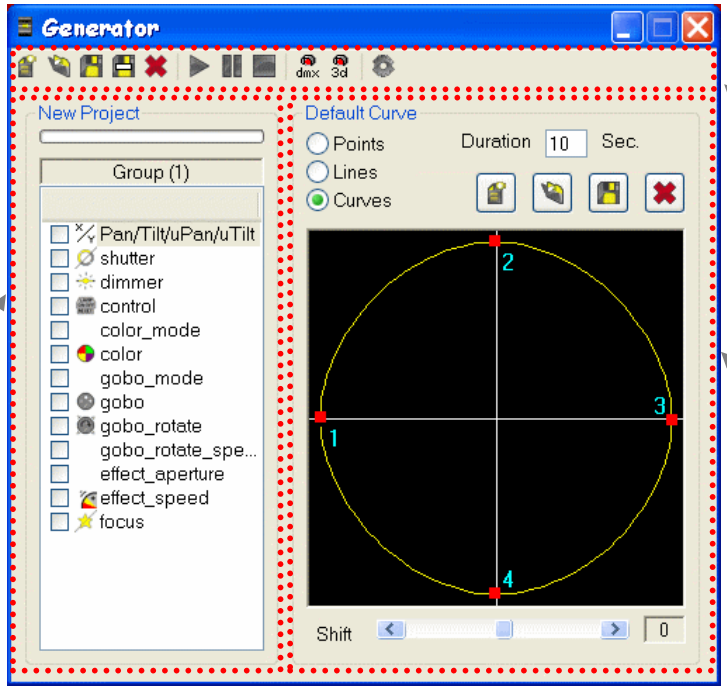
En la sección 2D_View de la pantalla Editor puede ocultar los elementos seleccionados. Es útil cuando se desee activar/desactivar las imágenes del elemento seleccionado.

Generator

La pantalla Generator tiene su acceso desde la pantalla Editor. Solamente puede usarse en la pantalla Editor.

Se recomienda leer la sección sobre “Trabajar con grupos” antes de proceder. Muchos de los pasos siguientes asumen que el usuario está familiarizado con los grupos y la selección en 2D View.

Una vez creado un proyecto de Generator, puede guardarse para acceder al mismo y editarlo más adelante.



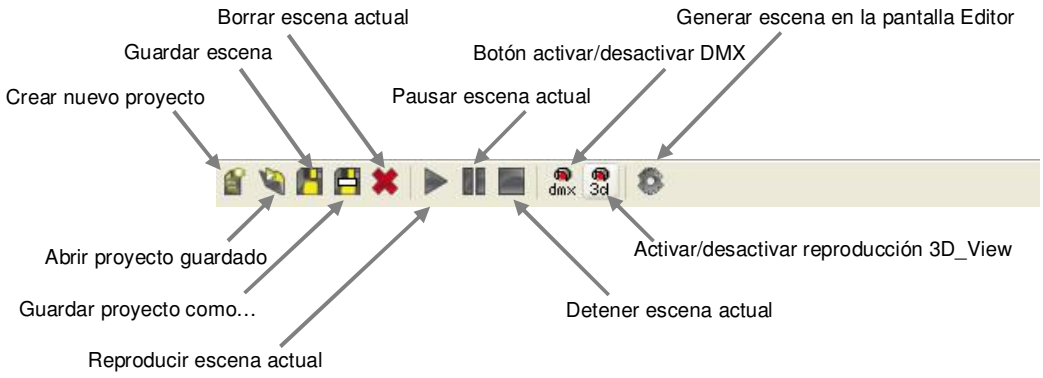
Barra de herramientas

Zona de atributos de elemento: *en esta zona los atributos de elemento se activan/desactivan en la escena de generator actual*

Zona edición: *esta zona contiene los controles de suavización y los atributos de efecto ventilador*

Zona de barra de herramientas

”



Crear una escena usando Generator

Siga los pasos siguientes para aprender a crear una escena básica usando la pantalla Generator.

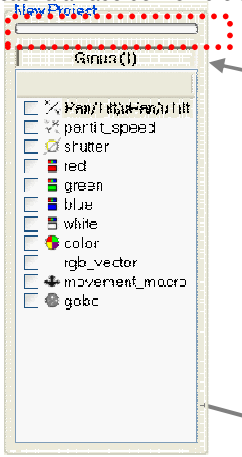
1. Abra la pantalla Editor desde el Control Board.

2. Seleccione uno o más elementos.

Una vez creado un proyecto de Generator, puede guardarse para acceder al mismo y editarlo más adelante.

3. Abra la pantalla Generator.

4. Los canales del elemento seleccionado aparecerán en la "Zona de canales de elemento". Seleccione el primer canal a modificar en la escena actual. Puede hacerlo marcando la casilla al lado del nombre de canal. *No es necesario hacerlo en orden.*

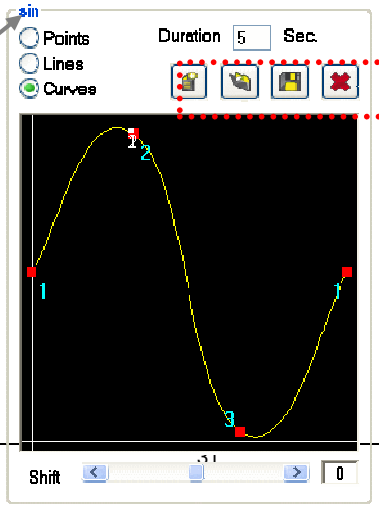


Barra de progreso

Marcar la casilla al lado del canal para seleccionarlo

5. Cuando seleccione un canal la "Zona de edición" modificará el canal para ese canal concreto, independientemente de los demás canales del elemento.

- Dispone de "curvas de suavizado" preestablecidas. El usuario puede crear también curvas de suavizado personalizadas y guardarlas en el ordenador.
- Puede modificar la duración total en segundos.
- Existen 3 tipos de "transistores": puntos, líneas, curvas



Muestra el nombre de la curva cargada actualmente (si existe)

"Nueva Curva", "Cargar Curva", "Guardar Curva", "Borrar Curva"

7. Si se ha seleccionado más de un elemento, el tiempo de retraso entre elementos puede alterarse usando la barra de cambio. El centro de esta barra es el tiempo idéntico (valor de "0").

Los valores positivos o negativos determinan el elemento que está primero en la escena generada.

8. Asigne la duración al canal.

9. Pase al siguiente canal y siga los pasos anteriores.

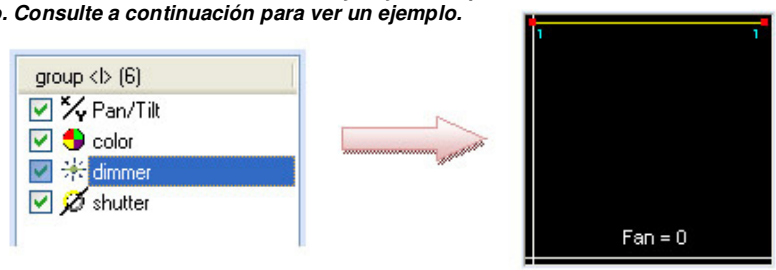
10. Es el momento de guardar el proyecto del Generator. Es necesario para permitir modificar la escena en la pantalla Generator. *Si no se guarda el proyecto Generator, solamente puede modificarse cambiando directamente los valores de tiempo y fader en la pantalla Editor.*

11. Cuando se haya modificado y guardado el proyecto Generator (si se desea) como desee el usuario, es necesario "generar" la escena en la pantalla Editor antes de poder usarla en la pantalla Live para su reproducción. Esta acción se realiza usando el botón "Generar".

12. Al generar la escena en el paso anterior, la escena se transportará a la pantalla Editor, mostrando cada paso individual que se ha creado en la pantalla Generator. Es posible seguir editando aquí, pero no es necesario.

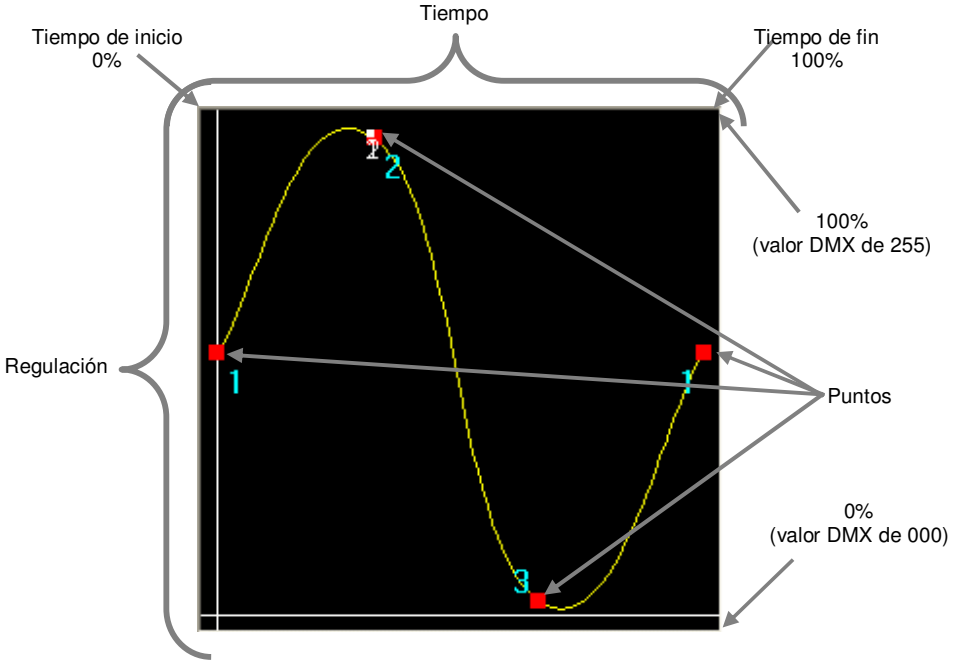
Los canales de Desplazamiento/Inclinación para cualquier elemento aparecerá como un único canal en la "Zona de canal de elemento". La onda para desplazamiento/inclinación será oval y modificará conjuntamente los canales de desplazamiento e inclinación, como si fueran coordenadas en un mapa.

Si quiere que un canal permanezca a un nivel constante sin variaciones (como el canal de suavizado), seleccione el canal de suavizado y deje los 2 puntos al mismo nivel. NO añada un tercer punto. Consulte a continuación para ver un ejemplo.



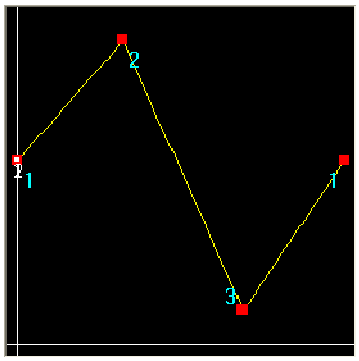
Trabajando con “Curvas”

Cuando trabaje con un canal de elemento, existe una representación gráfica de la curva de suavizado que puede modificarse. Use el ratón para modificar la curva.



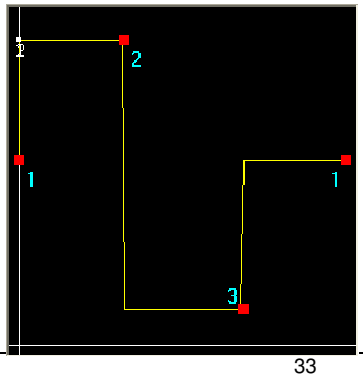
Trabajando con “Líneas”

La onda será gradual, y tendrá el aspecto siguiente.



Trabajando con “Puntos”

La onda será rectangular, y tendrá el aspecto siguiente.



Grupos de elementos (Pantalla Editor)

La pantalla Editor contiene 512 canales de control, todos ellos establecidos en formato fader a lo largo de la parte inferior de la pantalla. Una barra de desplazamiento permite la navegación manual. Sin embargo, existe una herramienta mucho mejor para moverse rápidamente por la pantalla Editor. Se llama Grupos.

Los grupos permiten al usuario saltar de un elemento a otro con una sola tecla. Esto es fundamental cuando se trabaja con múltiples elementos. Consulte las instrucciones siguientes para una descripción más detallada de la creación y el trabajo con grupos.

También pueden seleccionarse elementos en la zona 2D View de la pantalla Editor.

Selección de elementos en la pantalla Editor

- Deben seleccionarse 2 o más elementos para habilitar el acceso a la pantalla Generator.
- Los elementos pueden seleccionarse en la sección 2D-View de la pantalla Editor.
- Es posible seleccionar múltiples elementos manteniendo pulsada la tecla **CTRL**/**APPLE**.
- Pueden usarse los grupos para seleccionar un elemento.

Selección de elementos por grupos

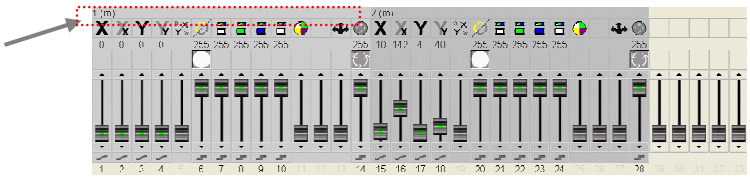
Cuando se haya creado un grupo, pulse la tecla de acceso directo para marcarlo/seleccionarlo. Solamente funcionará en la pantalla Editor.

Creación de un grupo

Se realiza en la pantalla Editor. Siga las instrucciones siguientes para esta operación.

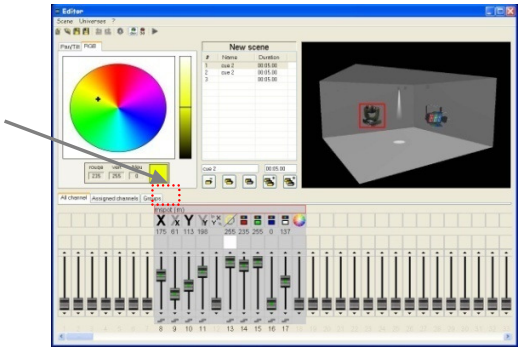
1. Abra la pantalla Editor desde el Control Board.

2. Vaya hasta la barra de título de un elemento. Usando el botón izquierdo del ratón, pulse dos veces en la barra de título. Se marcará en color rojo para indicar que se ha seleccionado.



3. Siga marcando más elementos del mismo modo descrito. Mantenga pulsada la tecla **CTRL**/**APPLE** en el teclado para permitirle seleccionar múltiples elementos.

4. A continuación pulse la pestaña **Grupos**.

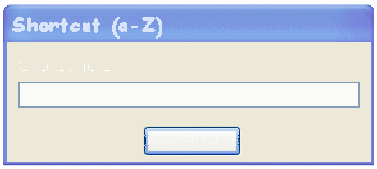


5. En la sección derecha de la pantalla, pulse el botón derecho en la zona de grupo para mostrar el menú. Seleccione "**Añadir nuevo grupo**".

6. Se mostrará una ventana. Teclee aquí un nombre para el grupo.

7. Pulse **Aceptar**.

8. Se mostrará otra ventana. Teclee un solo carácter, será el acceso directo de este grupo.



Los accesos directos de teclado disponibles son: a~z, A~Z. Puede realizar un total de 52 grupos.

6. REPRODUCCIÓN

Importar escenas a la pantalla de Botones Live

En el software, la reproducción se realiza en la pantalla Live. Inicialmente, la pantalla Live no incluye escenas. Es una paleta vacía que permite al usuario organizar la pantalla según las necesidades del espectáculo.

Puede personalizar distintos parámetros en la pantalla de Botones Live, que incluyen pero no se limitan a los siguientes: nombre de página, cantidad, reproducción de seguimiento, reproducción aleatoria, reproducción en solitario, y orden de escena, cantidad, color, tipo, método de activación, anulación de velocidad.

Para importar escenas a la pantalla Botones Live, siga los pasos siguientes. Importaremos el fundido de color de 3 pasos que hemos creado en la sección Editor de "Crear una escena".

1. Abra la pantalla Live desde el Control Board.
2. Pulse el botón derecho en la *Barra de selección de mesa* y seleccione Añadir escena de luz. ***Ver fig. L.a.***
3. Seleccione "Fundido de color RGB" en la ventana del explorador de archivos que aparecerá y pulse **<Abrir>**.
4. La escena aparecerá en la pantalla Live como un botón, llenando por completo el espacio vacío. ***Ver fig. L.c.***
5. Pulse el botón derecho en el botón Escena y seleccione "botón de activación". Se abrirá el submenú del botón de activación. ***Ver fig. L.b.***
6. Marque la casilla al lado del activador de teclado.
7. Usando el menú desplegable, seleccione <a> como activador de teclado.
8. Cierre la ventana para guardar.

Si no ve el activador de teclado en la pantalla Escena de la pantalla Live, deberá habilitarlo en la opción "Pantalla" situada directamente bajo la barra de título de la ventana.

Si necesita activar esta escena con el calendario del ordenador, puede seleccionar los tiempos correspondientes en el submenú del botón activación.

Puede seleccionar múltiples escenas e importarlas simultáneamente, siempre que estén en la misma carpeta.

Live screen

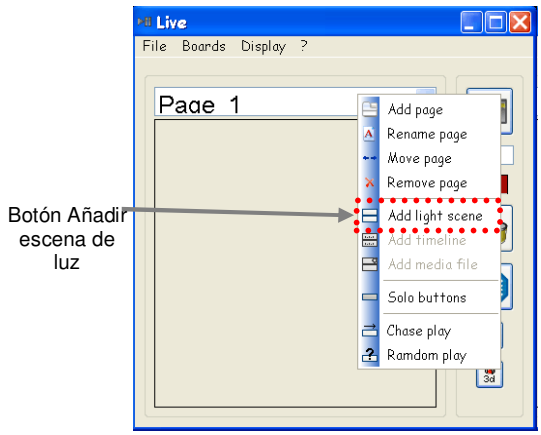


fig.L.a

fig. L.b

(Escena añadida y activador en <a>)

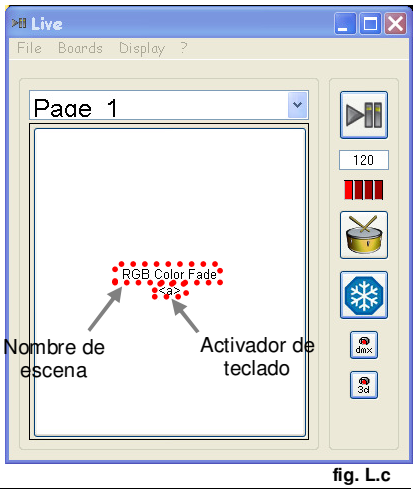


fig. L.c

Modificaciones de reproducción de escena

Botón flash

En la pantalla Botones Live, puede ser necesaria la reproducción rápida y momentánea de una escena. Ejemplos de estos requisitos son las máquinas de humos y las luces estroboscópicas.

Aunque existen diversos métodos de cumplir la tarea, un método es usando la función de flash. Consulte los pasos siguientes, que muestran la forma de modificar una escena para que funcione con esta función.

1. Cree una escena para usarla en la escena del Editor.
2. Añada la escena a la pantalla Live.
3. Pulse el botón derecho en el botón Escena y seleccione “botón de flash”. **Ver fig. F.a.**
4. Establezca un acceso directo de teclado para este botón de escena, como <b>.

En la situación anterior, siempre que se pulse **<b>**, se activará la escena. Esta escena se ejecutará mientras se mantenga pulsada la tecla. En el momento en que se suelte la tecla, la escena dejará de reproducirse. Esta activación es “momentánea”.

Botón flash

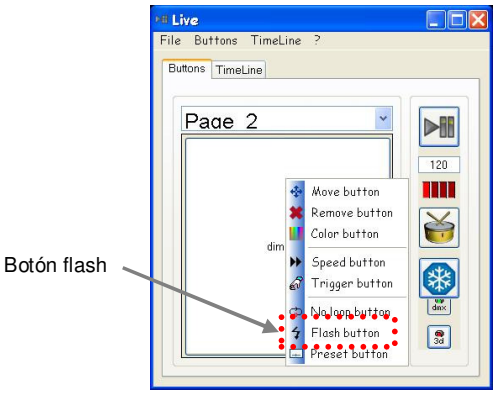


fig. F.a

Botón preestablecido

Con esta función puede tomar una escena que tenga múltiples pasos y reproducir solamente un paso. Esta acción se realiza usando el menú del botón derecho para el “paso”, que aparece después de habilitar la función en una escena.

Botón

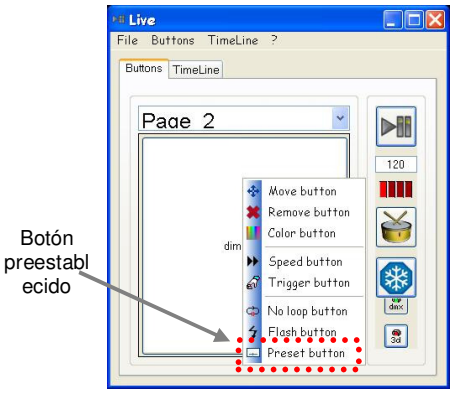


fig. T.a

Para el ejemplo siguiente, usaremos la escena que se ha creado en el ejemplo del Editor: “Crear una escena”. Siga los pasos siguientes para esta operación.

1. Añada la escena “Fundido de color RGB” a la pantalla Botones Live.
2. Pulse el botón derecho en el botón Escena y seleccione “botón preestablecido”. **Ver fig. T.a.**

3. Ahora puede pulsar el botón derecho e ir a un paso concreto de la escena para recuperarlo. Aparecerá el nombre del paso, tal y como se creó en la pantalla Editor. Solamente se reproducirá el paso seleccionado.

4. Active el botón con el método deseado (teclado, tiempo y/o ratón).

Estas 2 funciones (botón preestablecido y botón flash) pueden combinarse.

Botón No loop

En la pantalla Botones Live, cuando se activa una escena de un único paso, permanecerá activado como aspecto estático. Sin embargo, cuando se active una escena con 2 o más pasos, ésta se repetirá indefinidamente, según el tiempo programado en la pantalla Editor.

Existe una modificación de reproducción que evitará que la escena se repita después de la 1ª reproducción de todos los pasos de una escena. Este es el "Botón No loop". Vea los pasos siguientes para activar esta modificación.

1. Añada la escena "Fundido de color RGB" a la pantalla Live.

2. Pulse el botón derecho en el botón de escena y seleccione "botón No loop". El menú tomará el aspecto de la **fig. NI.a** después de pulsar otra vez el botón derecho en la escena.

3. Puede seleccionar una escena de este menú antes o después de activar. Sin embargo, primero debe seleccionar **NO LOOP**, para que esta opción aparezca en el menú del botón derecho.

Botón No loop

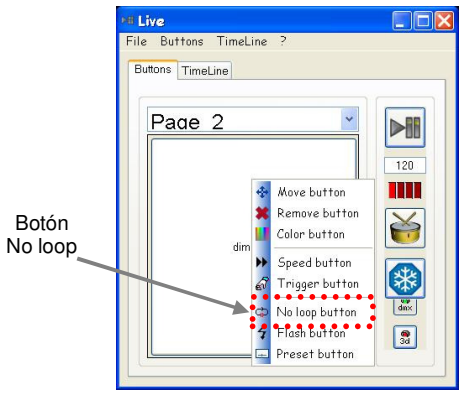


fig. NI.a

4. Después de seleccionar una escena de este menú puede activar la escena con la normalidad de cualquier otra escena.

Modificaciones de reproducción a la página Botones Live

Reproducción de seguimiento

En la pantalla Botones Live, existen modificaciones de reproducción de página exclusivas para cada página. La reproducción de seguimiento es una de estas modificaciones. Esta función tiene muchas utilidades. Por ejemplo, veremos el cambio de colores. Siga los pasos siguientes para esta función.

1. Usando la pantalla Editor, cree una escena para el LED PAR 64-Tri que tenga los parámetros siguientes:

    a. Tiempo de 3 segundos

    b. Transición suave

    c. 1 paso

    d. Canal "rojo" al 100%

2. Usando la pantalla Editor, cree 2 escenas más con los parámetros anteriores, pero use verde en una y azul en la otra.

3. Usando la pantalla Live, pulse el botón derecho en la *Barra de selección de mesa* para añadir una nueva página.

4. Titule la nueva página “Colores”. Pulse **<Guardar>**.

5. Añada las 3 escenas creadas en los pasos anteriores a la nueva página “Colores”.
6. Pulse el botón derecho en la *Barra de selección de mesa* y seleccione “Reproducción de seguimiento”.

7. Active una escena

Después de activar una escena (no importa la escena activada), reproducirá el tiempo total. Si el tiempo se ha establecido correctamente (3 s.), pasados 3 segundos se reproducirá la escena siguiente. Este proceso seguirá en orden secuencial, según la organización de las escenas en la página.

Reproducción aleatoria

Esta función actúa del mismo modo que la reproducción de seguimiento. La única diferencia es el orden de reproducción. La reproducción aleatoria no es secuencial. Es aleatoria dentro del orden de reproducción de la escena.

Solamente funciona en una única página en la pantalla Botones Live.

Seleccione múltiples escenas antes de activar esta función para reproducir múltiples escenas simultáneamente de forma aleatoria.

Reproducción en solitario

Normalmente, en la pantalla Botones Live, la acumulación de escenas es normal. Sin embargo, usando esta función cada página puede reproducir solamente una escena cada vez. Activar una 2ª escena desactiva la 1ª.

Solamente funciona en una única página en la pantalla Botones Live.

Reproducción en pantalla Botones Live

Reproducir/Pausa

Esta función aumenta la funcionalidad de la pantalla Botones Live añadiendo las posibilidades siguientes: Reproducción sin fisuras, y activación simultánea de múltiples escenas.
Cuando use esta función en una escena en curso, se apagará. Cuando use esta función en una escena que no esté en curso, se activará.

Esta función es un proceso de 2 pasos. El primer paso prepara la ejecución y el segundo la completa. Siga los pasos siguientes para esta operación.

1. Pulse **<Reproducir/Pausa>**. **Ver fig. Pp.a.**

2. Seleccione una escena. Aparecerá el símbolo en el botón de escena. Ésta es la preparación. **Ver fig. Pp.b.**

3. Pulse **<Reproducir/Pausa>** por segunda vez. Ésta es la ejecución.

Esta función puede usarse en una cantidad ilimitada de escenas.

Reproducir/pausa

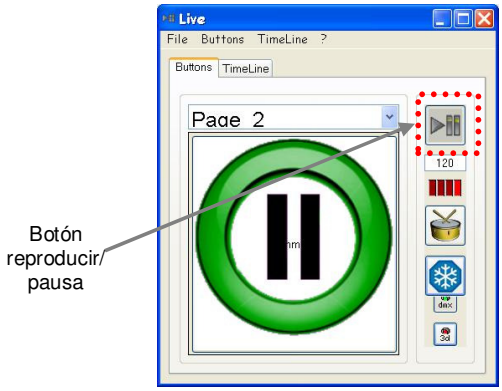


fig. Pp.a

Preparación

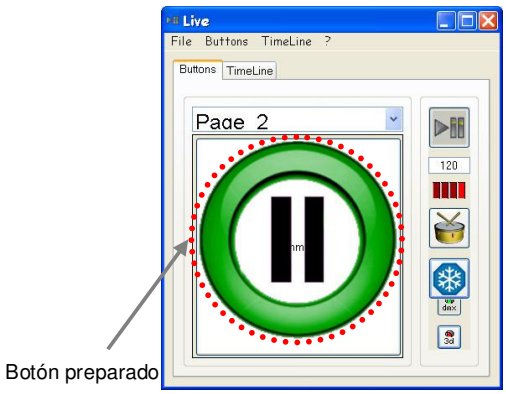


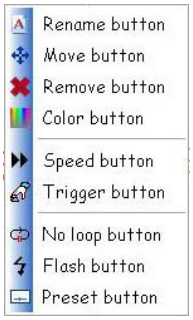
fig. Pp.b

Botón de velocidad

Los botones de **Botones Live** pueden funcionar en distintas velocidades. BPM Auto, BPM Manual y Velocidad Manual.

Para acceder a la ventana **botón de velocidad** siga los pasos siguientes.

1. Abra **botones Live** desde el **Control Board**.
2. Pulse el botón derecho en cualquier escena de luz. Se mostrará un submenú.
3. Seleccione **Botón velocidad**.

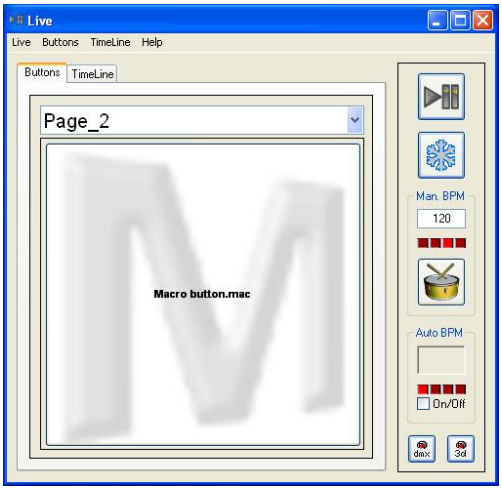


Botón Macro

El botón Macro permite activar/desactivar distintos botones simultáneamente:

- Activar todos los botones deseados
- Usando la pantalla Live, pulsar el botón derecho en la *Barra de selección de mesa* para añadir un botón macro.
- Introducir un nombre para el botón Macro y pulsar “aceptar”.

El estado de los botones seguirá al estado del botón Macro (activado/desactivado).

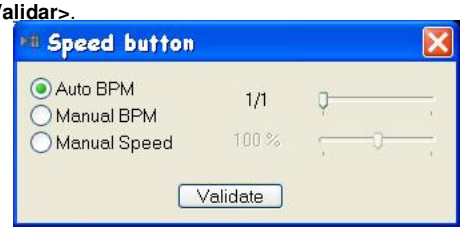


Activación por sonido (BPM Auto)

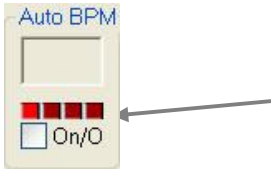
Cuando una escena de luz funcione en este modo, usará el mezclador interno del ordenador para determinar la fuente de **sonido**.

Consulte los pasos siguientes para acceder a esta configuración (SOLO Windows®).

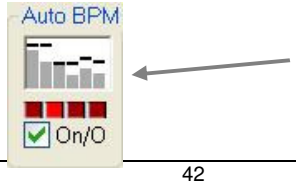
1. Abra el Panel de control de Windows®.
2. Si la vista no está en “Vista clásica", establézcala.
3. Abra “Sonidos y dispositivos audio".
4. Seleccione la pestaña de volumen.
5. En la zona “Volumen de dispositivo”, seleccione el botón “Avanzado”. Se abrirá una nueva ventana, mostrando el mezclador de reproducción.
6. En el menú “Opciones”, seleccione “Propiedades”.
7. En la nueva ventana, vaya a la zona “Ajustar volumen para”. Seleccione “Grabación”.
8. Acceda a los controles de volumen en la parte inferior de la ventana y marque la entrada audio desde la que quiera activar en **Botones Live**.
9. Pulse **<Aceptar>**.
10. En la ventana “Volumen maestro”, ajuste las propiedades de entrada de volumen. Desmarque la opción de silencio y ajuste el balance y el volumen.
11. Abra **botones Live** desde el **Control Board**.
12. Pulse el botón derecho sobre el botón de escena y seleccione “Botón de velocidad”.
13. En la ventana que aparecerá, seleccione “BPM Auto”.
14. Pulse **<Validar>**.



15. En el lado derecho de **Botones Live**, active la función BPM Auto seleccionando la casilla.



16. Si la fuente envía señal con nivel de sonido, la ventana del indicador tendrá el aspecto siguiente.



La finalidad de esta función es sincronizar el cambio de los pasos según la música.

La sensibilidad puede ajustarse entre 1/1 y 1/8.

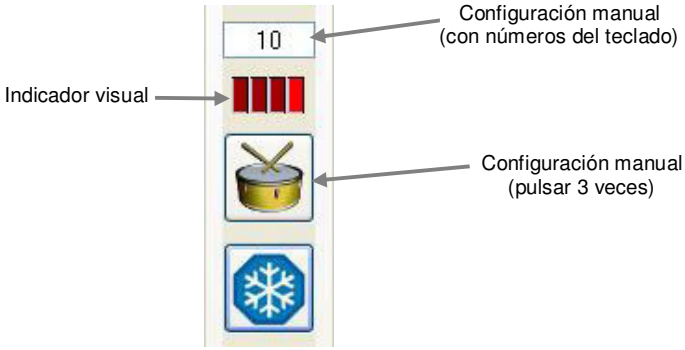
BPM Manual

Se usa para la velocidad de reproducción de las escenas introduciendo manualmente el BPM.

Consulte los pasos siguientes para acceder a esta configuración.

1. Abra **botones Live** desde el **Control Board**.
2. Pulse el botón derecho sobre el botón de escena y seleccione “Botón de velocidad”.
3. En la ventana que aparecerá, seleccione “BPM Manual”.
4. Pulse **<Validar>**.

5. Consulte el diagrama siguiente para obtener instrucciones sobre la asignación de valor para BPM Manual.



Es una configuración MANUAL, que NO sincronizará con una fuente externa.

BPM establece el tiempo de cambio al siguiente paso de una escena.

BPM disponible: 10~500

Velocidad Manual

Este modo se refiere al ajuste manual en la velocidad de un programa. Puede establecerse entre 25% y 400%.

Consulte los pasos siguientes para acceder a esta configuración.

1. Abra **botones Live** desde el **Control Board**.
2. Pulse el botón derecho sobre el botón de escena y seleccione “Botón de velocidad”.
3. En la ventana que aparecerá, seleccione “Velocidad Manual”.
4. Usando la barra deslizante, presione y mantenga para arrastrar el indicador al valor de velocidad deseado.
5. Pulse **<Validar>**.

Congelar

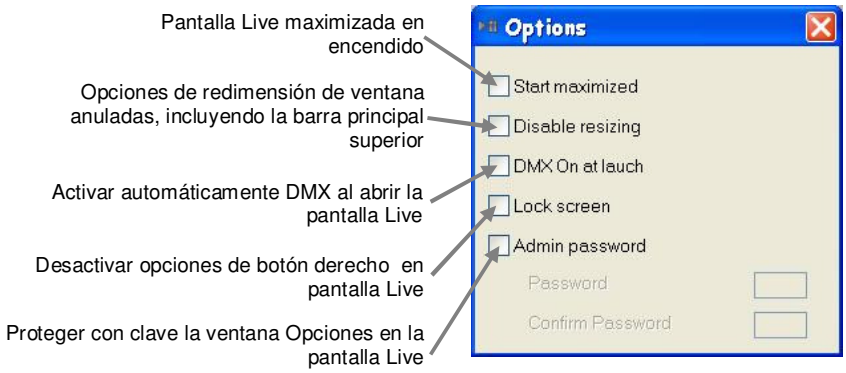
La función congelar pausará cada escena activada para que no pase al siguiente paso disponible. Todas las escenas se mantienen en el paso actual.

- Pulsar una vez para activar.
- Pulsar por segunda vez para desactivar.

Propiedades de inicio

Dispone de cinco opciones distintas disponibles, que puede establecerse al activar la pantalla **Botones Live**.

Esta configuración se guarda aunque se cierre el programa para usarla en el futuro,


Pantalla Live maximizada en encendido
Opciones de redimensión de ventana anuladas, incluyendo la barra principal superior
Activar automáticamente DMX al abrir la pantalla Live
Desactivar opciones de botón derecho en pantalla Live
Proteger con clave la ventana Opciones en la pantalla Live
Options
Start maximized
Disable resizing
DMX On at lauch
Lock screen
Admin password
Password
Confirm Password

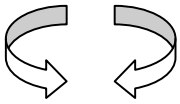
3DView

Ángulos de visionado X e Y

Pueden modificarse. Para ajustarlo, consulte los pasos siguientes.

1. Pulse el botón izquierdo en cualquier espacio abierto de la pantalla 3D View.

2. Manteniendo pulsado el botón del ratón, arrastre el ratón en la dirección deseada para ajustar el ángulo de visionado. También puede presionar y mantener la rueda del ratón para ajustar la posición de visionado.



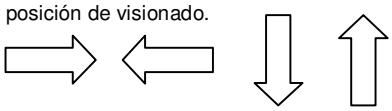
Posición de la vista

Puede ajustarse combinando el ratón y el teclado. Para ajustarlo, consulte los pasos siguientes.

1. Presione y mantenga **<SHIFT>** en el teclado.

2. Pulse el botón izquierdo en cualquier espacio abierto de la pantalla 3D View.

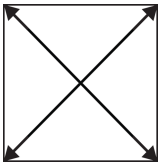
3. Manteniendo pulsado el botón del ratón, arrastre el ratón en la dirección deseada para ajustar la posición de visionado.



Tamaño del escenario

Puede ajustarse en la pantalla 3D View. Es el “zoom”. Para ajustarlo, consulte los pasos siguientes.

1. Use la rueda del ratón en la dirección deseada para ajustar la posición de visionado.



Funcionamiento

3D View está diseñado par ausarse junto con cualquiera de las dos pantallas: **Editor** o **Live**. Para activar la reproducción de la 3D View, existe un botón en ambas pantallas. Debe activarse, con el indicador del botón en verde, para tener reproducción en esta pantalla.

Pantalla de configuración de escenario

3D View tiene parámetros para alterar el escenario. El escenario se define como las 6 paredes en **3D View**.

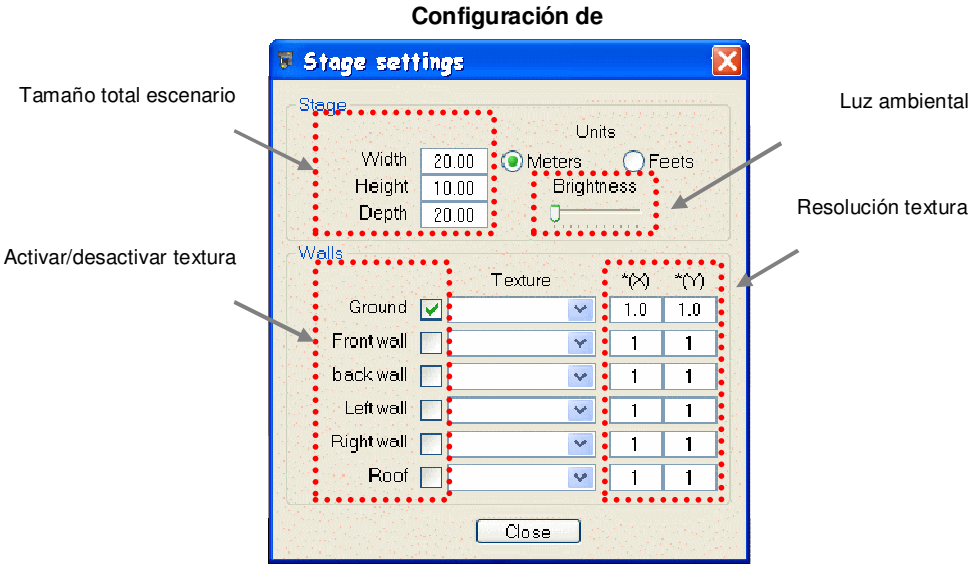
Los parámetros que pueden alterarse incluyen los siguientes: ancho, alto, profundidad, textura, resolución de texturas.

Texturas de pared

3D View se instala con diversas texturas personalizadas seleccionables. Son accesibles usando el menú desplegable en la zona de texturas. Después de seleccionar una textura y activarla, la pantalla **3D View** mostrará inmediatamente la textura en la pared correspondiente.

Las texturas personalizadas deben cumplir con los parámetros siguientes de formato de archivo: PNG, BMP y JPG.

Configuración de



Pantalla de configuración de elementos

Los parámetros siguientes están disponibles para modificar elementos en la pantalla **3D View**: Posición, Orientación, Escala y Color. Consulte los pasos siguientes para acceder a esta configuración.

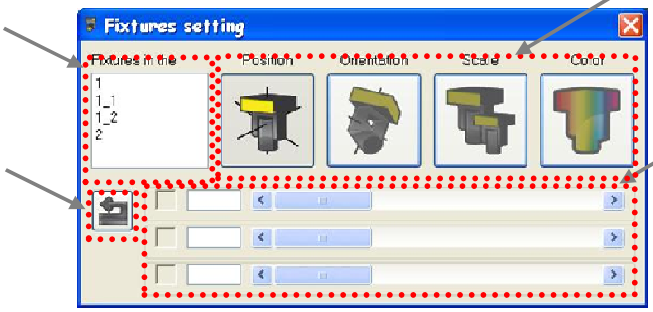
1. Abra **3D View**
2. Pulse el botón derecho en cualquier lugar de **3D View** para mostrar el menú.
3. Seleccione “Configuración de elementos”.
4. Se abrirá la ventana.
5. Seleccione un elemento de la “Zona de selección de elemento”. Se marcará en la pantalla **3D View** de forma que se puedan ver los resultados de cualquier cambio de la configuración inmediatamente.
6. Seleccione un canal para modificarlo de la Zona de selección de canal.
7. Use la “Zona de configuración de valor” para ajustar la configuración. puede hacerlo introduciendo directamente el valor con el teclado o usando el ratón para manipular la herramienta de desplazamiento.

Herramienta desplazamiento

Introducir valores

Zona de selección de atributos

Zona de selección de elemento



Botón deshacer

Zona de configuración de valor

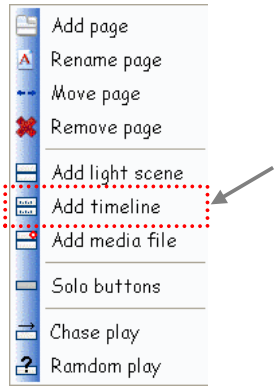
Pantalla Live-Timeline

Activar un Timeline mediante la pantalla Live

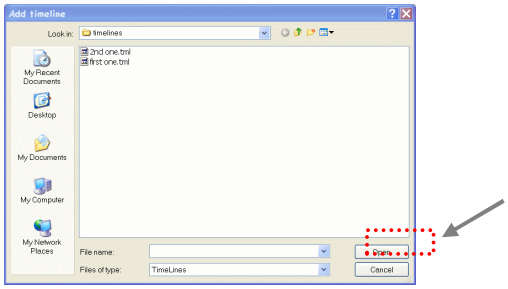
Esta función permite la capacidad de guardar múltiples timelines y activarlos con botones de la pantalla Live.

1. Usando el ratón, pulse el botón derecho en la *Barra de selección de mesa* en la pantalla Live para mostrar el submenú.

2. Seleccione "**Añadir timeline**" con el botón izquierdo.



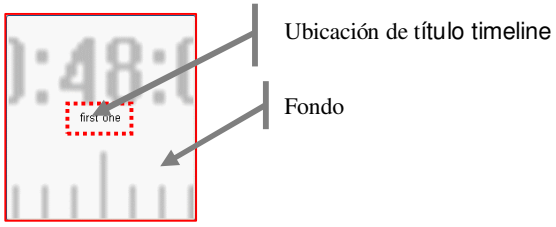
3. Se mostrará una ventana. Use la ventana para seleccionar el timeline correspondiente.



4. Seleccione "**Abrir**".

Las opciones del submenú del botón derecho para los botones Timeline están limitadas en la pantalla Live.

Los botones de timeline en la pantalla Live aparecerán con un fondo exclusivo, como se muestra a continuación.

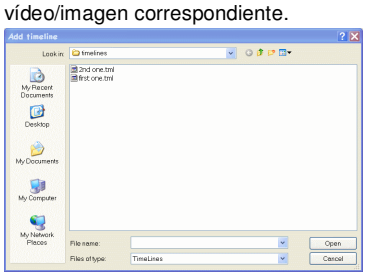


Añadir archivos de vídeo/imagen a Live-Timeline

Live-Timeline puede usarse para activar la reproducción de archivos de vídeo y/o imagen. Es útil cuando se sincroniza con el espectáculo de luz.

- Los siguientes formatos de archivo están soportados para los archivos de vídeo:
  avi, mpg, mpeg, mov, wmv
- Los siguientes formatos de archivo están soportados para los archivos de imagen:
  bmp, gif, jpg, png

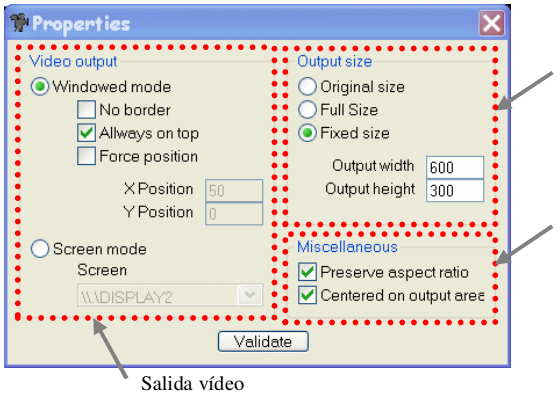
1. Pulse el botón derecho en la zona de timeline de vídeo/imagen en la pantalla **Live-Timeline** para mostrar el submenú.
2. Pulse el botón izquierdo en *"Añadir archivo multimedia"*.
3. Se mostrará una ventana. Use la ventana para seleccionar el archivo de vídeo/imagen correspondiente.



4. Pulse **"Abrir"** para añadir el archivo al timeline.

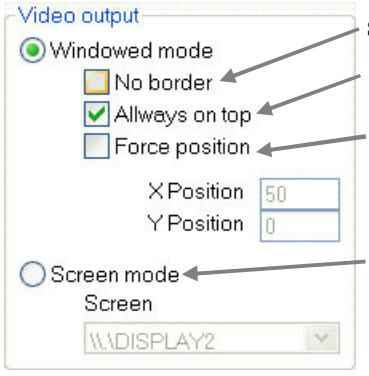
Propiedades de control de pantalla

Control de pantalla es la ventana usada para reproducción de vídeo y foto.



Salida vídeo

Esta sección ofrece opciones sobre el lugar de presentación del vídeo, así como su ubicación. También puede elegir entre un modo de ventana o pantalla completa.



Sin borde: *elimina el borde y la barra de título de la ventana*

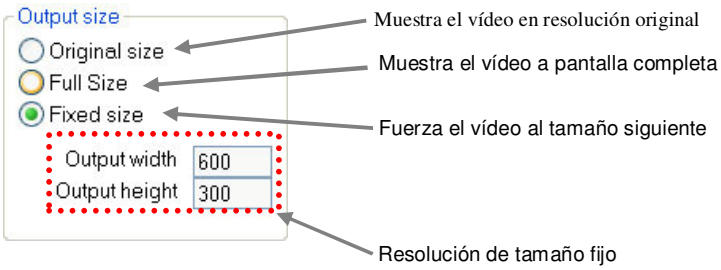
Siempre encima: *fuerza la ventana* ***Control Pantalla*** *sobre otras ventanas*

Forzar posición: *Desactiva la ubicación manual de ventana y asigna una posición X e Y por defecto*

Modo pantalla: *Selecciona la pantalla que aparecerá (modo pantalla completa)*

Tamaño de salida

Esta sección ofrece opciones sobre la presentación de la **ventana de vídeo**, así como su **tamaño**.

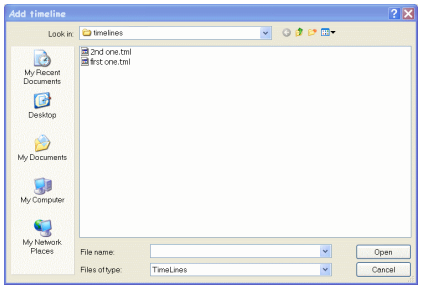


Añadir archivos de audio a Live-Timeline

Puede usar Live-Timeline para activar la reproducción de archivos audio. Es útil cuando se sincroniza con el espectáculo de luz.

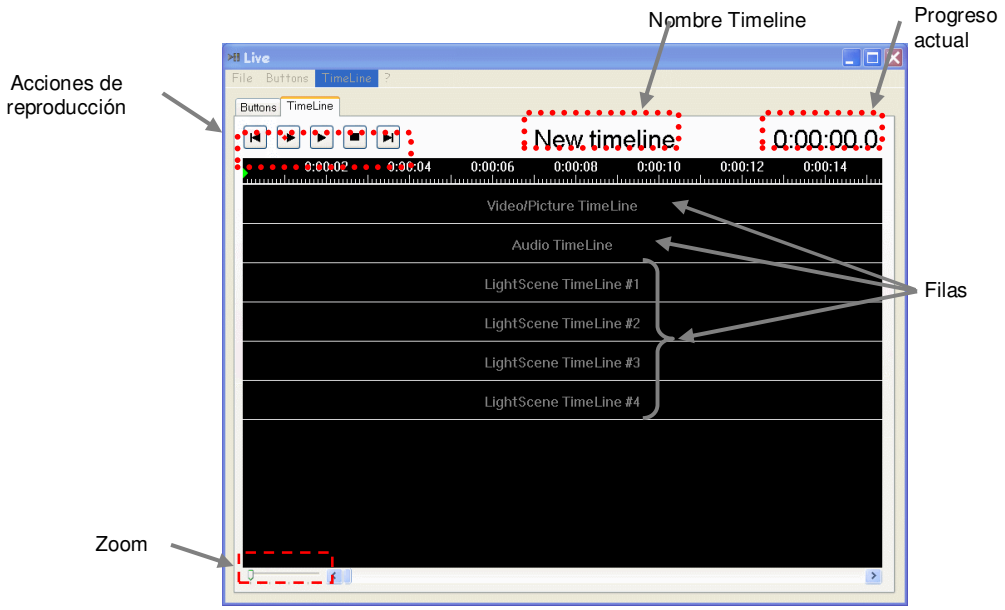
- Los siguientes formatos de archivo están soportados para los archivos de audio:
  Wav, mp3, ogg, wma

1. Pulse el botón derecho en la pantalla Live-Timeline para mostrar el submenú.
2. Pulse el botón izquierdo en ***"Añadir archivo multimedia"***.
3. Se mostrará una ventana. Use la ventana para seleccionar el archivo de audio correspondiente.



4. Pulse **"Abrir"** para añadir el archivo al timeline.

Resumen Live-Timeline



Accesos directos de ratón en Live-Timeline

Existen accesos directos disponibles en la pantalla **Live-Timeline** que pueden ayudar a organizar el espectáculo.

Funciones de ratón:

1. Pulse dos veces en la "Regla de tiempo" para reubicar el marcador rojo.

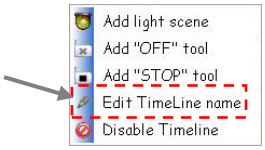
2. Pulse la rueda de navegación para aumentar.

Renombrar las filas

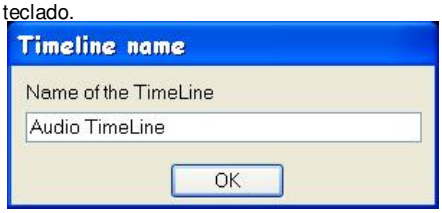
Las filas de **Live-Timeline** pueden modificarse para mostrar títulos personalizados. Consulte los pasos siguientes para más detalles. *Los pasos siguientes asumen que la pantalla **Live-Timeline** ya está abierta y funcionando.*

1. Mueva el ratón sobre cualquiera de los timelines. Incluye filas de Vídeo/Imagen, Audio y Escena de luz.

2. Pulse el botón derecho para mostrar el submenú.



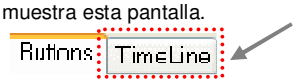
3. Se abrirá la ventana “Nombre de timeline”. Introduzca un nuevo nombre usando el teclado.



4. Pulse **Aceptar** para completar el proceso.

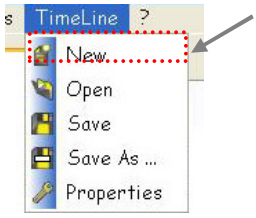
Crear un nuevo Timeline

Se accede a esta función por la pantalla **Live-Timeline.** Existe una segunda pestaña que muestra esta pantalla.



Consulte los pasos siguientes para más detalles.

1. En la barra de título de la **Pantalla Live**, seleccione el menú desplegable Timeline y a continuación Nuevo.



2. Se mostrará una ventana con los parámetros básicos que seguirá el nuevo timeline, como tiempo total y cantidad de filas de Escena de luz. Realice los ajustes necesarios y pulse **Aceptar**.

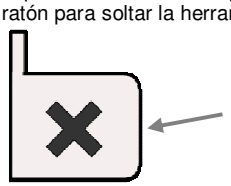
Pueden añadirse hasta 10 filas de Escena de luz a un timeline.

3. El nuevo timeline aparecerá sin añadidos. Añada todos los archivos que deben añadirse al timeline uno a uno. *Consulte la sección anterior Añadir archivos al timeline.*

Uso de la herramienta "Apagado"

En el timeline se puede detener una Escena de luz o archivo multimedia en una fila individual antes de que haya terminado. Para este paso, use la herramienta "Apagado".

1. Pulse el botón derecho en la fila a la que quiera añadir la herramienta "Apagado". Se mostrará un submenú.
2. Seleccione "**Añadir herramienta Apagado**".
3. Cuando se haya añadido la herramienta puede recolocarla pulsando con el botón izquierdo, manteniendo y arrastrando con el ratón. A continuación, suelte el botón del ratón para soltar la herramienta.



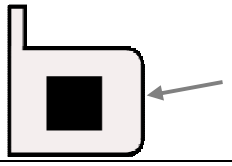
Herramienta Apagado

Detendrá una única fila.

Uso de la herramienta "Detención"

En el timeline, el espectáculo se reproducirá continuamente. Para definir una posición de detención para todas las filas se ofrece una herramienta llamada "Detención". Se añade al timeline actual. Para este paso, use la herramienta "Detención".

1. Pulse el botón derecho en la fila a la que quiera añadir la herramienta "Detención". Se mostrará un submenú.
2. Seleccione "**Añadir herramienta Detención**".
3. Cuando se haya añadido la herramienta puede recolocarla pulsando con el botón izquierdo, manteniendo y arrastrando con el ratón. A continuación, suelte el botón del ratón para soltar la herramienta.



Herramienta Detener

Detendrá <u>todas</u> las filas.

Uso de la herramienta “BPM”

Use la herramienta BPM para fijar el “BPM manual” al valor correspondiente.

1. Pulse el botón derecho en la fila (solo Escenas de luz) a la que quiera añadir la herramienta "BPM". Se mostrará un submenú.
2. Seleccione “**Añadir herramienta BPM**".
3. Cuando se haya añadido la herramienta puede recolocarla pulsando con el botón izquierdo, manteniendo y arrastrando con el ratón. A continuación, suelte el botón del ratón para soltar la herramienta.

Herramienta BPM

Cambiará el BPM para toda la aplicación.

Òperación para "Mover a" en Live-Timeline

En **Live-Timeline**, arrastrar y soltar los archivos en la posición puede no ofrecer una precisión adecuada. Por este motivo se dispone de una herramienta “mover a”.

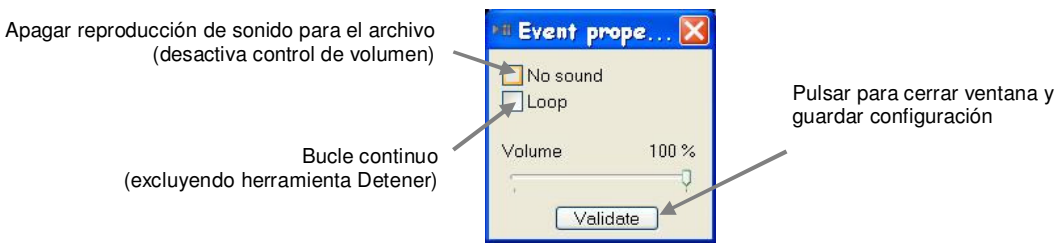
Permite que cualquier objeto, incluyendo las herramientas Apagado y Detención, se mueva a una de las posiciones siguientes:

Marcador rojo
Marcador verde
Tiempo concreto

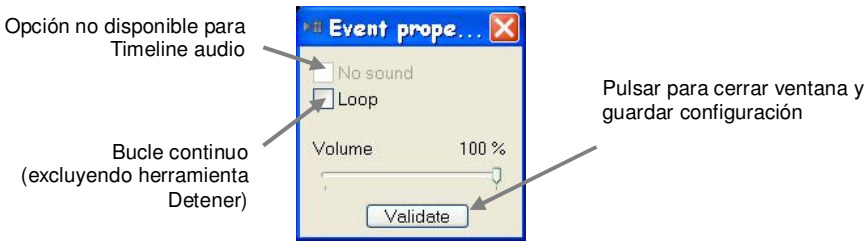
Propiedades de archivo en Live-Timeline

Consulte las opciones disponibles para cada tipo distinto de archivo en el timeline.

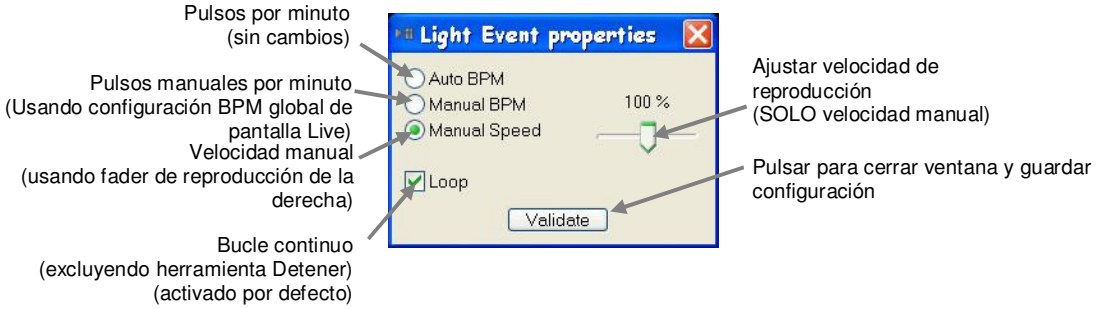
Timeline vídeo/imagen



Timeline audio



Timeline Escena de luz


Pulsos por minuto (sin cambios)
Light Event properties
Auto BPM
Manual BPM
Manual Speed
100 %
Loop
Validate
Ajustar velocidad de reproducción (SOLO velocidad manual)
Pulsos manuales por minuto (Usando configuración BPM global de pantalla Live)
Velocidad manual (usando fader de reproducción de la derecha)
Pulsar para cerrar ventana y guardar configuración
Bucle continuo (excluyendo herramienta Detener) (activado por defecto)

7. PANTALLA DE CARGA

Cargar escenas a las interfaces

Algunas, no todas, de las interfaces tienen memoria y procesamiento integrados. Esto implica que pueden ejecutar uno o más programas en modo standalone.

Esta función puede ser útil para una copia de seguridad automática. También, si no va a existir un ordenador disponible para operar la iluminación, pero se desea programar un programa personalizado con una interfaz fácil de aprender, es una opción muy útil.

Las instrucciones de carga varían según la interfaz. Consulte las instrucciones para cada interfaz.

D512

1. Desde **Control Board**. pulse el botón izquierdo en el icono StandAlone.

2. Seleccione el universo en la *Pantalla de selección de universo.*

3. En la ventana que se abrirá, pulse dos veces el botón izquierdo del ratón en el título de la escena a cargar.

4. Pulse el botón "Cargar datos standalone" con el botón izquierdo.

Para borrar la escena de la interfaz, pulse el botón "borrar datos standalone". Evitará que la interfaz se ejecute en modo standalone cuando esté encendido y no esté ejecutando el software.

Remote

1. Desde **Control Board**. pulse el botón izquierdo en el icono StandAlone.

2. Se mostrará la ventana de Selección de universo. Elija el universo. **Ver fig. Us.a**

3. Se mostrará la pantalla de carga Remote. La organización y ubicación de elementos puede verse en la ilustración. Realice las opciones de carga deseadas.
4. Localice la escena deseada para el primero botón en la zona de configuración de botones. Pulse dos veces en la escena deseada para el botón #1. La escena aparecerá a la izquierda para el botón #1. La porción marcada procederá entonces al 2º botón.
5. Prosiga seleccionando las escenas para los botones correspondientes hasta que haya terminado.
6. Cuando se hayan añadido todas las escenas a la Zona de configuración de botnes, pulse "**Cargar a botón de interfaz**" para enviar la información a la memoria standalone de la interfaz.

Las escenas 11-18 solamente son accesibles en modo standalone usando el remote EFK™ IR (opcional).

Actualizar reloj interno

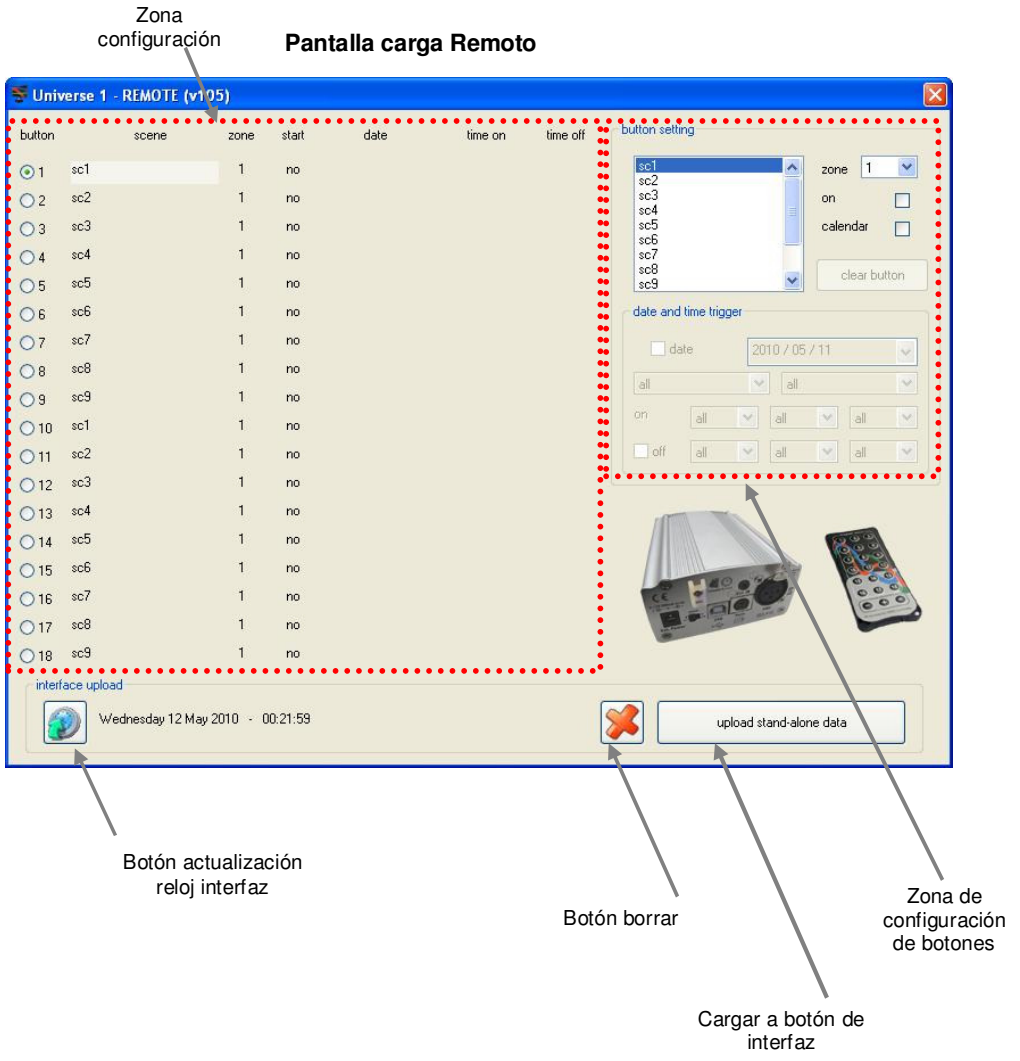
El Remote tiene un reloj interno. Este reloj se usa para activar las escenas standalone establecidas con activación por calendario.

Este reloj puede actualizarse en esta pantalla. Pulsando el "**botón de actualizacón de reloj de interfaz",** el reloj interno de la interfaz se restablecerá a la hora actual del ordenador.

Pantalla selección de universo

fig Us.a

Pantalla carga Remoto



8. COPIA DE SEGURIDAD/RESTABLECER

El programa tiene 2 pantallas independientes para Exportar (copia de seguridad) e Importar (restablecer) los espectáculos. Consulte las distintas descripciones de estas pantallas a continuación.

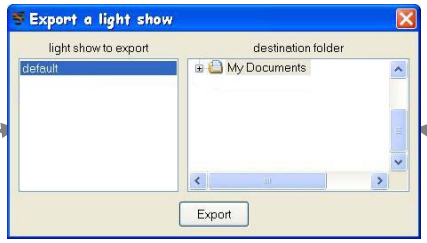
Pueden guardarse múltiples espectáculos en una instalación de ordenador e intercambiarse.

La versión 6.xx no es compatible con perfiles de elemento o espectáculos creados con versiones anteriores del software. Dispone de un conversor para espectáculos del software V5 a espectáculos del software V6 en el foro (busque "auto conversor para espectáculo versión 5 a versión 6")

Exportar

El espectáculo puede guardarse usando la **Pantalla Exportar espectáculo de luz.** Se accede a esta pantalla directamente desde el Control Board. Consulte los pasos siguientes para este proceso.

1. Abra la **Pantalla Exportar un espectáculo de luz.**



2. Esta pantalla permite al usuario realizar una copia de seguridad de espectáculo de uno en uno.

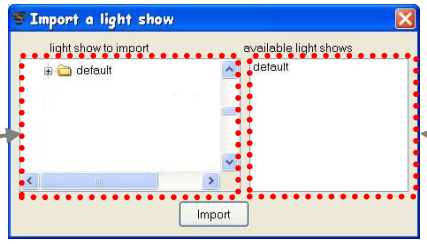
3. Use la **Zona de selección de ubicación de carpeta** para elegir una ubicación en la que guardar el espectáculo.

4. Pulse **<Exportar>**. Aparecerá una pantalla para confirmar una copia de seguridad con éxito.

Importar

El espectáculo puede recuperarse usando la **Pantalla Importar espectáculo de luz.** Se accede a esta pantalla directamente desde el Control Board. Consulte los pasos siguientes para este proceso.

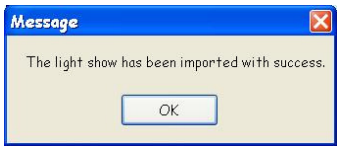
1. Abra la **Pantalla Importar un espectáculo de luz.**



2. Use la **Zona de selección de ubicación de carpeta** para elegir una ubicación desde la que importar el espectáculo.

3. Esta pantalla permite al usuario recuperar espectáculos de uno en uno. Por lo tanto, seleccione el espectáculo a recuperar en la **Zona de espectáculos guardados.**

4. Pulse el botón Importar. Se mostrará una pantalla que confirmará la recuperación con éxito del espectáculo.



9. ACCESOS DIRECTOS DE TECLADO

Consulte los detalles siguientes sobre accesos directos de teclado que están disponibles en el software.

Pantalla de configuración

CTRL / APPLE + N: Crear nuevo perfil
CTRL / APPLE + I: Importar perfil guardado
CTRL / APPLE + S: Guardar perfil actual
CTRL / APPLE + A: Seleccionar todo el direccionamiento DMX
CTRL / APPLE + SHIFT + A: Seleccionar todo el direccionamiento DMX del mismo modelo (modelo seleccionado actualmente)
CTRL / APPLE + Q: Salir de la pantalla Setup
TAB: Control de niveles mín./máx. introducidos y cambiar selección actual

Pantalla Editor

CTRL / APPLE + N: Crear nueva escena
CTRL / APPLE + I: Importar escena guardada
CTRL / APPLE + S: Guardar escena actual
BARRA ESPACIADORA: Reproducir/Detener
CTRL / APPLE + A, E, O: Seleccionar todo, elementos pares, impares del modelo seleccionado actualmente
CTRL / APPLE + -, +: Borrar, añadir paso
CTRL / APPLE + C, V, I: Copiar, pegar, insertar paso
CTRL / APPLE + Q: Salir de la pantalla Editor

Botones Live

CTRL / CTRL + ENTER: Congelar
CTRL / CTRL + BARRA ESPACIADORA: BPM Manual (pulsar 3 veces para activar)
CTRL / APPLE + SHIFT + tecla alfabética: Apagar todo e iniciar botón seleccionado

Live-Timeline

CTRL / APPLE + N: Crear nuevo Timeline
CTRL / APPLE + O: Abrir Timeline guardado
CTRL / APPLE + S: Guardar timeline actual
IZQUIERDA/DERECHA: Mover marcador verde
INTRO: Reproducir desde el marcador rojo
ESPACIO: Reproducir/Pausa
SUBIR/BAJAR PÁGINA: Desplazamiento horizontal
INICIO/FIN: Ir al principio/fin
+/-: Aumentar/Reducir
CTRL / APPLE + X, C, V: Cortar, copiar, pegar bloque

Control de pantalla (reproductor de archivos de medios)

CTRL /APPLE + F: Cambia entre modo pantalla completa y modo reproducción en ventana

Este manual se refiere a "pulsar botón derecho" en las instrucciones en diversos lugares. Si usa Mac OSX, consulte el manual del ordenador para obtener instrucciones sobre este proceso.

10. ACTIVACIÓN STANDALONE REMOTE

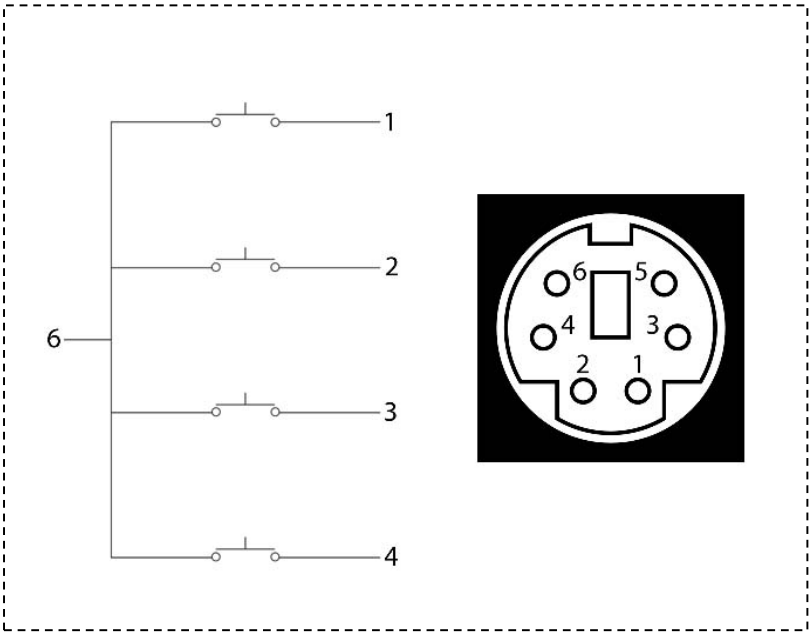
Activación Mini-DIN

La interfaz Remote incluye activación cableada de hasta 4 escenas en funcionamiento standalone. Se accede a ella mediante el conector Mini-DIN de la interfaz.

Se usa un sistema de **Interrupción por tierra** para la activación. Consulte la configuración de cableado a continuación.

Pin-1: Escena 1
Pin-2: Escena 2
Pin-3: Escena 3
Pin-4: Escena 4
Pin-5: No usado
Pin-6: Tierra

Diagrama de cableado



Todos los botones son pulsadores, normalmente abiertos.

Este método solamente activará las primeras 4 escenas cargadas en la interfaz.

Activación IR (inalámbrica)

Esta interfaz soporta la activación por IR. Consulte las normas de activación inalámbrica a continuación.

El indicador LED de la parte anterior de la interfaz se encenderá para indicar "datos IR".

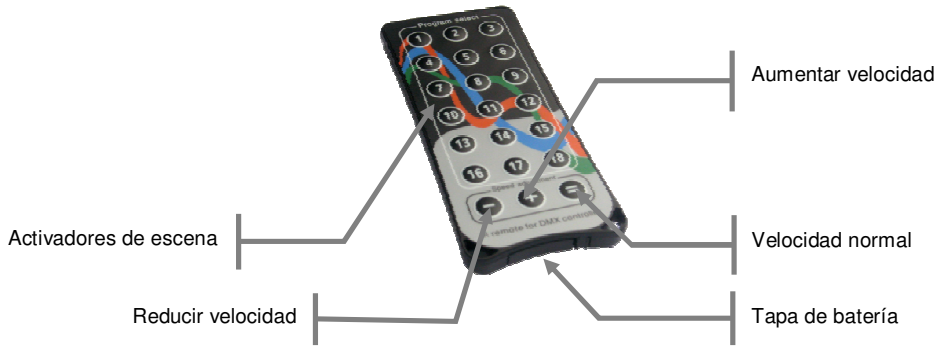
El sensor IR se encuentra en la parte anterior de la Interfaz; sin embargo, el sensor IR puede recolocarse usando el puerto de extensión IR de la parte posterior de la interfaz.

La unidad solamente reproducirá escenas DESPUÉS de que se hayan cargado con éxito en la Interfaz con la pantalla de carga.

Remote propietario EFK®

La interfaz Remote incluye activación inalámbrica de hasta 18 escenas en funcionamiento standalone. Se accede a ella mediante el remote propietario EFK® mostrado a continuación.

El número de modelo para batería de recambio es CR2025 (estándar 9 o CR2032 (alta capacidad).



Funcionamiento

Consulte las notas siguientes sobre el funcionamiento.

El botón "velocidad normal" desactiva la modificación de la velocidad de reproducción.

La modificación de velocidad de reproducción afecta a <u>TODOS</u> los programas de forma proporcional. <u>NO</u> es posible modificar programas de forma individual.

Remote genérico

Una alternativa al uso del remote propietario EFK® mostrado anteriormente, la interfaz responderá a un código remote universal Philips® estándar. Funcionará con hasta 10 escenas.

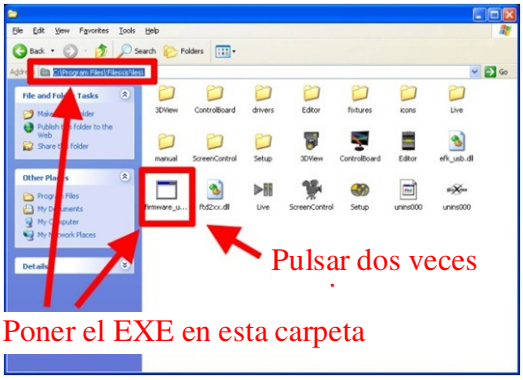
Consulte los botones siguientes, a los que responderá la interfaz.

Botón 1: Escena 1
Botón 2: Escena 2
Botón 3: Escena 3
Botón 4: Escena 4
Botón 5: Escena 5
Botón 6: Escena 6
Botón 7: Escena 7
Botón 8: Escena 8
Botón 9: Escena 9
Botón 0: Escena 10
Botón CH+: Aumentar velocidad de ejecución
Botón CH-: Reducir velocidad de ejecución

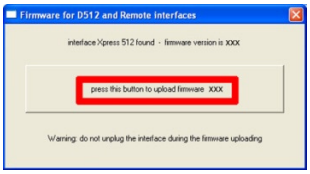
11. ACTUALIZAR EL FIRMWARE DE LA INTERFAZ

Las interfaces D512 y Remote tienen la capacidad de actualizar el firmware interno mediante una conexión USB. Si por cualquier motivo EFK® notifica que el proceso es necesario para su interfaz por escrito, siga los pasos siguientes.

1. EFK® puede proporcionar un archivo ZIP por e-mail u otros medios. Descomprima el archivo ZIP para localizar el archivo EXE (ejecutable).
2. Coloque el archivo ejecutable en la carpeta siguiente: **[C:/PROGRAM FILES/SuSoftware]**



3. Conecte la interfaz e instale los controladores de hardware necesarios.
4. Pulse dos veces el archivo ejecutable de actualización de firmware.
5. Seleccione "**pulsar este botón para cargar el firmware xxx**".


Firmware for D512 and Remote Interfaces
interface Xpress 512 found - firmware version is xxx
press this button to upload firmware xxx
Warning: do not unplug the interface during the firmware uploading

6. No desconecte la interfaz durante los siguientes 5 segundos.
7. Aparecerá un mensaje indicando que la carga ha tenido éxito.

Este proceso de instalación de firmware es idéntico para las interfaces D512 y Remote.

Los riesgos del proceso son responsabilidad suya. EFK® no se responsabiliza de ningún daño causado a la interfaz por este proceso.

Este proceso solamente es posible cuando use un ordenador Windows. El firmware no puede actualizarse con un ordenador Mac OSX.

12. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

MÁXIMO DE ESCENAS EN STANDALONE

Cable ..... (N/A)
D512 ..... 600 pasos, 1 escena
Remote ..... 600 pasos por escena, 18 escenas

TÉRMICO

Temperatura ambiente máxima ..... 104° F (40° C)

INFORMACIÓN DE GARANTÍA

Garantía ..... Garantía limitada de 2 años